

**METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN
KECERDASAN KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Indra Setyaningsih
NIM 1310341065

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN

Oleh:

Indra Setyaningsih
NIM 13103241065

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *Single Subject Research* (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A-B-A'. Subyek penelitian yaitu seorang siswa hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I C1 SLB N 1 Sleman, yakni subyek KWA. Pengumpulan data menggunakan obeservasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis dalam kondisi yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif metode permainan sensorimotor terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yaitu adanya peningkatan konsentrasi belajar dari *baseline-1* ke *baseline-2* sebesar 29,56%, pada aspek aktivitas belajar mengalami peningkatan sebesar 17,33%, sedangkan pada rentang perhatian terjadi peningkatan perhatian subjek selama 14 menit setelah diberikan intervensi. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan skor pada setiap kondisi. Adanya perubahan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Kata kunci : *Metode permainan sensorimotor, Konsentrasi belajar, Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, Anak tunagrahita kategori sedang*

**SENSORIMOTOR GAME METHOD TO INCREASE LEARNING
CONCENTRATION CHILDREN INTELLECTUAL DISABILITY WITH
MODERATE CATEGORY 1ST GRADE IN SLB N 1 SLEMAN**

By:

Indra Setyaningsih
NIM 13103241065

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of sensorimotor game method to improve the children's learning concentration children intellectual disability with moderate category 1st grade in SLB N 1 Sleman.

This research is an experimental research with Single Subject Research type (SSR). The research design used is design A-B-A '. Subject of the research is a student with intellectual disability moderate category 1st grade in SLB N 1 Sleman, namely the subject KWA. Data collection using observation and interviews. The data obtained were analyzed using descriptive statistics and analysis in the conditions presented in the form of tables and graphs.

The result of the research shows that there is a positive effect of sensorimotor game method on the learning concentration in intellectual disability with moderate category that is the increase of study concentration from baseline-1 to baseline-2 by 29.56%, on learning activity aspects increased by 17.33%, while in the attention span increased the subject's attention for 14 minutes after being given intervention. This shows an increase in the score on each condition. The existence of these changes can be concluded that the sensorimotor game method has a positive effect to improve the concentration of learning in children with intellectual disability moderate category 1st grade in SLB N 1 Sleman.

Keywords: Sensorimotor game method, Concentration learning, Children with intellectual disability moderate category.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Setyaningsih

NIM : 13103241065

Program Studi : Pendidikan Luar Biasa

Judul TAS : Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Juni 2017

Yang menyatakan,



Indra Setyaningsih
NIM. 13103241065

LEMBAR PESETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR UNTUK MENINGKATKAN
KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN
KECERDASAN KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN**

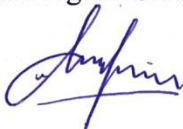
Disusun oleh:

Indra Setyaningsih
NIM 13103241065

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

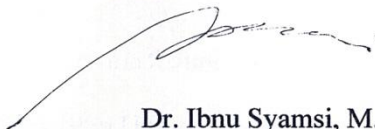
Yogyakarta, Juni 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Mumpuniarti, M.Pd
NIP. 19570531 198303 2 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd
19570404 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN

Disusun oleh:

Indra Setyaningsih
NIM 13103241065

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 5 Juni 2017

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd Ketua Penguji/ pembimbing		19-06-2017
Rafika Rahmawati, S.Pd, M.Pd Sekretaris		19-06-2017
Dr. Farida Agus Setiawati, M.Si Penguji		14-06-2017

Yogyakarta, 21 Juni 2017

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Maryanto, M.Pd
0600902 198702 1 001

MOTTO

*Jika kalian berbuat baik,
sesungguhnya kalian berbuat baik bagi diri kalian sendiri
(Al-Isra Ayat 7)*

*Jangan beranggapan bahwa seseorang memanfaatkanmu adalah sebuah
kerugian, karena
“sebaik-baiknya manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lain”
(HR. Ahmad, Thabrani, Daruqutni)*

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibu tercinta
2. Orang-orang yang selalu menyayangiku
3. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman” yang merupakan sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana. Penulis senantiasa mengalami proses bimbingan, dorongan serta bantuan selama tahap observasi, persiapan, pelaksanaan kegiatan sampai penyusunan skripsi ini. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Ibnu Syamsi, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan yang sangat membangun, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar.
2. Ibu Sonya Pinta Wijanti, S.Sos. selaku validator dan guru siswa tunagrahita sedang kelas I SDLB di SLB Negeri 1 Sleman yang telah memberikan bantuan dan bekerja sama dengan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
3. Dr. Farida Agus setiawati, M.Si, Dr. Ibnu syamsi, M.Pd, Rafika Rahmawati, M.Pd. selaku Penguji Utama, Ketua Penguji, dan Sekretaris Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Mumpuniarti, M.Pd. selaku ketua jurusan PLB yang telah memberikan pengarahan dalam pengambilan tugas akhir.

5. Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Bapak Marjani, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Sleman yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dengan lancar.
7. Para guru dan staf SLB Negeri 1 Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses peneltian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi dan para pembaca.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Penulis



Indra Setyaningsih

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PESETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	9
1. Kajian Tentang Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang...	9
a. Pengertian Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang	9
b. Karakteristik Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang	11
2. Kajian tentang Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya	13
a. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB	13
b. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB	13

c.	Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB	14
3.	Kajian Tentang Konsentrasi Belajar	15
a.	Hakikat Konsentrasi Belajar.....	15
b.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar	16
c.	Ciri-Ciri Orang yang Memiliki Konsentrasi Belajar	17
4.	Kajian Tentang Metode Permainan Sensorimotor	19
a.	Kajian tentang Permainan	19
b.	Permainan sebagai Metode Pembelajaran	20
c.	Permainan Sensorimotor	22
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	25
C.	Kerangka Berpikir.....	26
D.	Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian.....	31
1.	Jenis Penelitian.....	31
2.	Desain Penelitian	31
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	35
1.	Populasi.....	35
2.	Sampel/Subjek Penelitian	35
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
2.	Instrumen Pengumpulan Data.....	39
F.	Prosedur Perlakuan	43
G.	Validitas Instrumen	45
H.	Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Deskripsi Data Konsentrasi Anak selama Pembelajaran	49
1.	Deskripsi <i>Baseline-1</i>	49
2.	Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa selama Pembelajaran	51
3.	Durasi Rentang Perhatian Subjek selama Pembelajaran	53
4.	Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Pemberian <i>Treatmen</i>)	54
5.	Deskripsi <i>Baseline-2</i>	64

B.	Analisis Data.....	65
C.	Pembahasan Penelitian.....	72
D.	Keterbatasan Penelitian.....	75
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN'		
A.	Simpulan	76
B.	Implikasi	76
C.	Saran	77
 DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN-LAMPIRAN		83

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Alokasi Waktu Penelitian.....	35
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Konsentrasi Belajar	39
Tabel 3. Kategori Skor Hasil Observasi Konsentrasi Belajar	41
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran	41
Tabel 5. Kategori Skor hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran.....	43
Tabel 6. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	43
Tabel 7. Skor Konsentrasi Subjek pada <i>Baseline-1</i>	51
Tabel 8. Skor Aktivitas Subjek pada <i>Baseline-1</i>	53
Tabel 9. Rentang Perhatian Subjek pada <i>Baseline-1</i>	53
Tabel 10. Akumulasi Skor pada Fase <i>Baseline-1</i> I-III.....	53
Tabel 11. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi I.....	56
Tabel 12. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi II.....	57
Tabel 13. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi III	59
Tabel 14. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi IV	60
Tabel 15. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi V.....	61
Tabel 16. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi VI	63
Tabel 17. Akumulasi Skor pada Fase Intervensi I-VI.....	63
Tabel 18. Skor Pencapaian Subjek pada <i>Baseline-2</i>	65
Tabel 19. Akumulasi Skor Konsentrasi dari Fase A, B, A'.....	66
Tabel 20. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Konsentrasi Belajar.....	67
Tabel 21. Akumulasi Skor Aktivitas Subjek Tahap A, B, A'.....	68
Tabel 22. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Aktivitas Belajar	69
Tabel 23. Perkembangan Rentang Perhatian Tahap A, B, A'	70
Tabel 24. Rangkuman Hasil Analisis dalam Kondisi Rentang Perhatian.....	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian.....	29
Gambar 2. Desain A-B-A'	33
Gambar 3. Perbandingan Skor Konsentrasi Belajar Tahap A, B, A'	66
Gambar 4. Perbandingan Skor Aktivitas Belajar Tahap A, B, A'	68
Gambar 5. Perbandingan Skor rentang perhatian Tahap A, B, A'	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Analisis Dalam Kondisi Konsentrasi Belajar	84
Lampiran 2. Analisis Dalam Kondisi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran	86
Lampiran 3. Analisis Dalam Kondisi Rentang Perhatian Siswa.....	88
Lampiran 4. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Baseline-1	90
Lampiran 5. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Intervensi	98
Lampiran 6. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Baseline-2	117
Lampiran 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Baseline-1	125
Lampiran 8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Intervensi	127
Lampiran 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Baseline-2	130
Lampiran 10. Hasil Rentang Perhatian Siswa Selama Pembelajaran	132
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 12. Panduan Penggunaan Metode Permainan Sensorimotor	147
Lampiran 13. Dokumentasi Pelaksanaan proses Pembelajaran	150
Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Ahli	151
Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian	153

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran. Komponen-komponen pembelajaran perlu diperhatikan demi tercapainya pembelajaran yang efisien. Guru perlu memperhatikan tujuan pembelajaran, bahan ajar, penilaian atau evaluasi, dan metode pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2014: 30) bahwa terdapat empat persoalan pembelajaran, “persoalan pertama yang berhubungan dengan tujuan proses pengajaran, persoalan kedua berbicara tentang materi atau bahan pengajaran, persoalan ketiga perhubungan dengan metode dan alat yang digunakan dalam proses pengajaran, persoalan keempat berkenaan dengan penilaian dalam proses pengajaran”.

Metode pembelajaran sangat berkaitan dengan guru. Guru harus terampil dalam menggunakan dan memilih metode pembelajaran agar siswa mengerti materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Seperti yang dikemukakan Syah (2007: 133) bahwa “metode mengajar merupakan cara-cara yang digunakan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan”.

Metode pembelajaran atau metode mengajar merupakan katalisator antara siswa dengan guru, artinya metode pembelajaran sebagai penghubung antara interaksi siswa dengan guru selama proses belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2007: 7) “fungsi metode adalah untuk membantu pembelajaran

peserta didik melalui formulasi pembelajaran. Artinya baik pemilihan metode dan media harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak yang gunanya untuk mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran”. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran ialah metode permainan sensorimotor.

Metode permainan dalam pembelajaran ialah metode mengajar yang memadukan permainan dan materi ajar dalam pembelajaran. Salah satu permainan yang digunakan dalam pembelajaran adalah permainan sensorimotor. Permainan sensorimotor ialah permainan yang menggabungkan antara koordinasi sensoris dan motorik seperti fungsi mata, telinga, dan otot-otot. Alasan peneliti memilih permainan sensorimotor karena permainan sensorimotor dalam pembelajaran direkdisikan dapat diterapkan dan dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, karena dalam permainan sensorimotor, pandangan anak akan fokus pada media permainan. Melalui permainan sensorimotor, siswa akan merasa senang dalam bermain, siswa tidak menyadari bahwa dalam permainan tersebut sebenarnya mereka mempelajari sesuatu, selain itu dengan adanya permainan sensorimotor, siswa akan cenderung aktif dan perhatiannya terpusat pada permainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Baedowi, et al (2015: 307) dalam banyak hal, “metode permainan secara alamiah dapat menumbuhkan rasa ingin belajar yang tadinya perasaan semacam ini tidak hadir dalam diri murid. Lain halnya pada saat murid hanya duduk diam terpaku dan mendengarkan ceramah guru: murid akan lebih memilih mengalihkan perhatiannya pada sesuatu yang lain”.

Metode permainan sensorimotor memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode yang lain, anak akan merasa senang dalam pembelajaran. Anak juga akan lebih aktif dan lebih berkreasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Martika & Subagya (2014: 35) “latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.

Permainan sensorimotor dapat berupa permainan visual, taktil, vestibular, proprioseptif, auditoris, dan kinestetik (Assjari & Sopariah, 2011: 231). Pada penelitian ini permainan sensorimotor yang digunakan dibatasi pada permainan taktil dan proprioseptif. Alasan peneliti memilih jenis permainan ini karena dalam permainan taktil dan proprioseptif memadukan koordinasi mata dan tangan yang dapat memfokuskan pandangan subjek pada media permainan sehingga dapat berpengaruh pada konsentrasi belajar subjek.

Permasalahan di lapangan menunjukkan metode yang sering digunakan guru ialah metode tanya jawab dan lisan. Pemilihan metode lisan dirasa kurang cocok untuk anak dengan hambatan kecerdasan karena anak dengan hambatan kecerdasan cenderung tidak memperhatikan guru dan cenderung pasif, sejalan dengan pendapat Widayati (2004: 63) yang mengatakan bahwa metode lisan atau ceramah “membosankan untuk penggunaan yang relatif lama”. Pada saat guru mendampingi siswa lain, anak dengan hambatan kecerdasan hanya diam atau hanya memperhatikan sekeliling ruangan. Penggunaan metode penting bagi pembelajaran, guru menjelaskan sudah memilih metode yang bervariasi dan telah melakukan pembelajaran di luar kelas, namun subjek cenderung berlarian di

sekeliling dan tidak memperhatikan pembelajaran. Peneliti menyebut subjek dengan istilah anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Istilah yang digunakan untuk menyebut anak dengan hambatan kecerdasan atau Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (PDBK) ini mengacu pada pendapat Mumpuniarti & Pujaningsih (2016: 18) bahwa “PDBK kategori hambatan kognitif tersebut lebih dikenal dengan istilah retardasi mental, tunagrahita, dan istilah pada akhir ini dengan disabilitas kecerdasan”.

Anak dengan hambatan kecerdasan merupakan anak yang mengalami hambatan pada tiga keterampilan yaitu keterampilan konseptual, sosial, dan adaptif. Penekanan pada keterampilan ini diungkapkan oleh *American Association on Intellectual and Development Disabilities* (2010: 11) “*Intellectual disability is characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills*”. Hambatan tersebut terjadi pada masa perkembangan atau sebelum usia 18 tahun. Anak dengan hambatan kecerdasan juga perlu belajar, seperti mengurus diri, berhitung dan membaca fungsional.

Guru menggunakan metode tanya jawab dan lisan pada pembelajaran mewarnai di kelas, saat pembelajaran berlangsung, subjek tidak memperhatikan penjelasan guru, subjek memiliki konsentrasi yang masih sangat rendah. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku subjek. Subjek belum bisa memfokuskan perhatiannya pada media atau objek yang diajarkan. Subjek hanya mewarnai gambar beberapa menit, gambar yang diwarnai belum selesai, namun subjek

sudah tidak mau mewarnainya, subjek selalu bicara “sudah bu” ketika dia sudah mulai bosan.

Permasalahan tersebut akan mengganggu proses pembelajaran dan subjek akan mengalami kesulitan dalam belajar. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks dari diri individu khususnya anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Belajar merupakan sebuah proses artinya belajar membutuhkan waktu yang lama dan berkesinambungan. Pentingnya proses belajar bagi anak dengan hambatan kecerdasan sama dengan anak normal yaitu untuk membantu perkembangan fisik, emosi, sosial, dan intelektual agar berkembang secara optimal. Salah satu faktor keberhasilan dari proses belajar ialah daya konsentrasi belajar yang dimiliki anak. Mindari & Supriyo (2015: 66) juga mengungkapkan “apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi ketika sedang belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh”. Anak yang memiliki daya konsentrasi yang tinggi akan mudah menerima dan menyerap materi pelajaran, begitupun sebaliknya. Anak yang memiliki daya konsentrasi yang rendah akan mengalami kesulitan dalam menangkap materi pelajaran. Oleh karena itu perlu diterapkan permainan sensorimotor yang sesuai dengan karakteristik subjek.

Penerapan permainan taktil dan proprioseptif dalam penelitian ini ialah anak melakukan serangkaian kegiatan yang ada dalam permainan *finger painting* atau melukis dengan jari dan menyusun benda berbentuk bundar. Alasan peneliti memilih jenis permainan ini ialah penyesuaian dengan karakteristik subjek yang suka mencoret-coret. Selain itu, peneliti sebelumnya telah melakukan

pembelajaran dengan jenis permainan memasukan biji-bijian pada mangkok, namun subjek cenderung melempar biji-bijian di sekitar ruangan. Diharapkan metode permainan sensorimotor memiliki pengaruh yang positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Anak diharapkan mampu fokus dan berkonsentrasi dengan adanya serangkaian kegiatan dalam permainan ini, sehingga subjek tidak kesulitan mengikuti pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, penelitian dengan judul “Metode Permainan Sensorimotor untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB N 1 Sleman” penting untuk dilakukan.

B. Identifikasi Masalah

1. Metode permainan sensorimotor merupakan metode yang dapat membuat anak lebih aktif, metode permainan sensorimotor belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran di kelas karena metode yang sering digunakan ialah metode ceramah dan tanya jawab.
2. Anak memiliki konsentrasi yang rendah jika dibandingkan dengan teman sekelasnya, sehingga menghambat pembelajaran di kelas.
3. Anak memiliki perhatian yang mudah teralihkan sehingga menyebabkan pembelajaran tidak efektif.
4. Anak merasa bosan dengan media yang digunakan oleh guru selama ini, media yang digunakan masih terbatas media cetak berupa buku.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti menentukan batasan masalah agar penelitian lebih spesifik. Batasan dalam masalah ini ialah permainan sensorimotor belum diterapkan secara maksimal dalam pembelajaran di kelas kelas I di SLB N 1 Sleman dan subjek memiliki daya konsentrasi yang masih rendah jika dibandingkan dengan teman sekelasnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan di atas, masalah dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana pengaruh metode permainan sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor dalam meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya epengaruh metode permainan sensorimotor untuk

meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat penelitian bagi siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi siswa agar lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

b. Manfaat penelitian bagi guru

Hasil penelitian ini sebagai bahan referensi penggunaan metode permainan sensorimotor sebagai upaya mengatasi konsentrasi anak dengan hambatan kecerdasan yang rendah. Penelitian ini juga dapat memotivasi guru agar berinovasi menciptakan jenis permainan yang cocok dan memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi lebih besar.

c. Manfaat penelitian bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah serta dapat menumbuhkan kebersamaan dan semangat untuk meningkatkan mutu sekolah.

d. Manfaat penelitian bagi pembaca

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang

a. Pengertian Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang

Peristilahan yang digunakan untuk menyebut anak dengan hambatan kecerdasan sangat beragam. Istilah yang sering digunakan di Indonesia seperti anak retardasi mental (*Mentally Retarded*), anak tunagrahita, anak hambatan mental, dan istilah yang digunakan baru-baru ini ialah anak dengan hambatan kecerdasan (*Intellectual Disability*). Peristilahan anak dengan hambatan kecerdasan ini merujuk pada kajian *American Association on Intellectual and Development Disabilities* (2010: 11) bahwa “*Intellectual disability is characterized by significant limitations both in intellectual functioning and in adaptive behavior as expressed in conceptual, social, and practical adaptive skills. This disability originates before age 18*” Hal ini berarti terdapat tiga kriteria yang digunakan untuk mendiagnosis anak dengan hambatan kecerdasan yaitu, hambatan atau keterbatasan dalam intelektual, hambatan pada perilaku adaptif yang terdiri dari tiga aspek yaitu keterampilan konseptual, keterampilan sosial, dan keterampilan praktis, dan hambatan terjadi sebelum usia 18 tahun.

Definisi yang digunakan tersebut hampir sama substansinya dengan definisi-definisi yang sebelumnya tentang hambatan yang dialami oleh hambatan intelektual (Mumpuniarti & Pujaningsih, 2016: 19). Istilah yang digunakan untuk menyebut anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang juga beragam

misalnya menurut Kemis & Rosnawati (2013: 12-13) “*tunagrahita* mampu latih (*trainable mentally retarded*) untuk istilah dalam pembelajaran. Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, istilah ini digunakan dalam medis, sosial, dan psikometrik”.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang tetap memerlukan pembelajaran, hanya saja pembelajaran yang diberikan bersifat fungsional misalnya membaca, menulis, dan berhitung fungsional. Hal ini diberikan agar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dapat mengurus kebutuhannya sehari-hari dan mampu bekerja di masyarakat walaupun dengan pengawasan dan di tempat terlindung (*sheltered workshop*). Hal ini sesuai dengan pendapat Mumpuniarti (2007: 25) bahwa:

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang masih mampu dioptimalkan dalam bidang mengurus diri sendiri, dapat belajar keterampilan akademis yang sederhana, seperti: membaca tanda-tanda, berhitung sederhana, mengenal nomor-nomor sampai dua angka atau lebih, dapat bekerja pada tempat terlindung atau pekerjaan rutin di bawah pengawasan

Wantah (2007: 11) mengungkapkan “anak yang termasuk dalam retardasi mental sedang memiliki IQ sekitar 35–55. Anak–anak tersebut dapat melakukan pekerjaan dan tugas–tugas seperti kegiatan menolong diri sendiri, tetapi memerlukan bantuan dari orang lain”. Hal ini menunjukkan bahwa untuk mendiagnosis anak dengan hambatan kecerdasan diperlukan tes intelegensi untuk mengetahui kapasitas intelektual anak sehingga dapat diketahui bahwa anak tersebut memiliki kelainan.

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang merupakan anak yang memiliki IQ sekitar

35-55. Mereka dapat melakukan kegiatan menolong diri dan dapat dioptimalkan pada akademik sederhana seperti membaca, menulis, dan berhitung sederhana serta dapat bekerja di tempat terlindung.

b. Karakteristik Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang

Karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dapat dilihat dari fisik, psikis, dan sosial. Mumpuniarti (2007: 25) karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang antara lain:

- 1) Karakter fisik, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *down syndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah sekali dari penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
- 2) Karakteristik psikis, pada umur dewasa mereka baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak nampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.
- 3) Karakteristik sosial, banyak diantara mereka yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan nampak tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan dan rasa keadilan.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dapat dilihat dari tiga area yaitu area 1) konseptual, bahwa anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang terlambat dalam perkembangan bahasa dan pre-akademik. Pada usia sekolah mengalami kemajuan di bidang membaca, menulis, berhitung, dan mampu memahami waktu dan uang, namun terlambat jika dibandingkan teman sebayanya. 2) sosial, anak terlihat berbeda dalam perkembangan komunikasi dan perilaku sosial. Bahasa merupakan faktor utama dalam komunikasi, bahasa yang dimiliki anak dengan hambatan kecerdasan sangat rendah. Hubungan dengan orang lain hanya terbatas pada keluarga dan teman. 3) keterampilan, anak dengan hambatan kecerdasan dapat melakukan kegiatan sehari-hari seperti makan,

berpakaian, dan menjaga kebersihan diri, namun membutuhkan pembelajaran dan waktu yang lama. Dapat bekerja di bawah pengawasan. Hal ini didukung dari Karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang menurut *Association American Psychiatric* (2013: 13):

1) *Conceptual domain*

For preschoolers, language and pre-academic skills develop slowly. For school-age children, progress in reading, writing, mathematics, and understanding of time and money slowly across the school years and is markedly limited compared with that of peers.

2) *Social domain*

The individual shows marked differences from peers in social and communication behavior across development. Spoken language is typically a primary tool for social communication but is much less complex than that of peers. Capacity for relationships is evident in ties to family and friends.

3) *Practical domain*

The individual can care for personal needs involving eating, dressing, elimination, and hygiene as an adult, although an extended period of teaching and time is needed for the individual to become independent in these areas, and reminders may be needed. Independent employment in job that require limited conceptual and communication skills can be achieved, but considerable support from co-work, supervisors.

Jadi karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, secara kognitif masih mampu diajarkan membaca, menulis, berhitung dan memahami waktu dan uang. Aspek sosial, mampu berhubungan dengan teman dan keluarganya, namun bahasa yang digunakan sangat rendah atau memiliki perbendaharaan kata yang sedikit. Pada aspek keterampilan, anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang mampu melakukan kegiatan sehari-hari (*Activity of Daily Living*), dan mampu bekerja di bawah pengawasan.

2. Kajian tentang Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya

a. Hakikat Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB

Menurut Ardipal (2010: 2) “seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik”. Hal ini mempunyai makna bahwa seni budaya dapat menghasilkan *output* berupa benda nyata yang dihasilkan peserta didik melalui pembelajaran.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2014: 1) lebih khusus menjelaskan bahwa, “mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang membahas mengenai karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian”. Pendapat Kemdikbud memiliki makna bahwa seni budaya berakar dari budaya, norma, dan perilaku nasional indonesia yang memiliki nilai keindahan dan kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan pengalaman estetis, artistik, dan kreativitas bagi peserta didik yang dapat menghasilkan suatu benda nyata, nilai-nilai tersebut bersumber dari budaya, norma, dan perilaku orang indonesia.

b. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB

Pembelajaran seni budaya dapat mengembangkan rasa sensitivitas dan kreativitas pada peserta didik. Pribadi yang sempurna akan terbentuk melalui

pengalaman dan pembelajaran seni budaya seperti yang dikemukakan Soedarso (1987: 19) bahwa tujuan seni budaya rupa adalah:

- 1) Mengembangkan sensitifitas dan kreatifitas
- 2) Memberikan fasilitas kepada anak untuk dapat berekspresi lewat seni rupa
- 3) Memperlengkapi anak dalam membentuk pribadinya yang sempurna agar dapat dengan penuh berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (membentuk anak yang harmonis).

Seni budaya atau pendidikan kesenian di Sekolah Dasar memberikan pengalaman dalam hal keindahan. Sikap-sikap seperti toleransi, demokratis dan nilai-nilai dapat dikembangkan melalui pembelajaran seni budaya seperti yang dikemukakan Sumanto (2006: 20) bahwa:

Mata pelajaran pendidikan kesenian di SD menurut KBK memiliki fungsi dan tujuan yang berkaitan untuk mengembangkan sikap toleransi, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk dan memiliki kemampuan intelektual, imajinatif dan ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa esthetis, artistic, keterampilan dan kreativitas serta menerapkan teknologi dalam berkarya serta menampilkan karya seni.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan seni budaya adalah mengembangkan kreativitas dan sensitivitas, mengembangkan kemampuan intelektual, imajinatif, dan ekspresif, dan memfasilitasi berupa teknologi untuk menghasilkan dan menampilkan karya

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SLB

Seni budaya dan prakarya dapat dikelompokkan menjadi empat yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Hal ini sesuai dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI (2014: 2) Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya memiliki 4 aspek seni, yaitu:

- 1) Seni Rupa
Apresiasi seni rupa, Estetika seni rupa, Pengetahuan bahan dan alat seni rupa, Teknik penciptaan seni rupa, Pameran seni rupa, Evaluasi seni rupa, dan portofolio seni rupa.
- 2) Seni Musik
Apresiasi seni musik, Estetika seni musik, Pengetahuan bahan dan alat seni musik, Teknik penciptaan seni musik, Pertunjukan seni musik, Evaluasi seni musik, dan portopolio seni musik.
- 3) Seni Tari
Apresiasi seni tari, Estetika seni tari, Pengetahuan bahan dan alat seni tari, Teknik penciptaan seni tari, Pertunjukkan seni tari, Evaluasi seni tari, dan portopolio seni tari.
- 4) Seni Teater
Apresiasi seni teater, Estetika seni teater, Pengetahuan bahan dan alat seni teater, Teknik penciptaan seni teater, Pertunjukkan seni teater, Evaluasi seni teater, Portofolio seni teater.

3. Kajian Tentang Konsentrasi Belajar

a. Hakikat Konsentrasi Belajar

Konsentrasi dimaksudkan memusatkan segenap kekuatan perhatian suatu situasi belajar. Unsur motivasi dalam hal ini sangat membantu tumbuhnya proses pemusatan perhatian (Sardiman, 2012: 40). Hal ini berarti dalam konsentrasi diperlukan sebuah perhatian, motivasi dari seseorang sangat menentukan kuatnya perhatian. Terpusatnya perhatian inilah yang nantinya akan membentuk konsentrasi. Sejalan dengan pendapat Sardiman, Susanto (2006: 46) juga berpendapat bahwa “konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk bisa mencurahkan perhatian dalam waktu yang relatif lama. Konsentrasi membutuhkan waktu yang tidak sedikit, artinya seseorang dikatakan konsentrasi jika mampu memusatkan perhatian yang relatif lama”.

Dimayati & Mudjiono (2006: 239) lebih khusus menjelaskan tentang konsentrasi belajar, “konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan

belajar maupun proses memperolehnya”. Definisi ini secara langsung mengkaitkan dengan proses belajar, yang lebih tertuju pada isi bahan belajar dan proses belajar. Dalam memahami isi bahan ajar atau materi pelajaran maupun selama proses pembelajaran diperlukan suatu atensi atau perhatian yang kuat.

Konsentrasi belajar dapat dilihat dari rentang perhatian siswa selama mengikuti pembelajaran. Anak yang memiliki rentang perhatian kurang dari 15 menit, dapat dikatakan kurang mampu berkonsentrasi, seperti yang dikatakan Nakita (2013: 1):

konsentrasi adalah kemampuan untuk memusatkan atau mempertahankan perhatian pada suatu hal pada rentang waktu tertentu. Rumus untuk mengetahui seberapa rentang waktu kemampuan konsentrasi seseorang, rumusnya adalah 3-5 menit dikalikan usia. Jadi pada usia 5 tahun, misalnya kemampuan berkonsentrasi idealnya 15-25 menit. Anak yang mencapai minimal rentang waktu tersebut (15 menit) boleh dibilang kurang mampu berkonsentrasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat ditegaskan bahwa konsentrasi belajar adalah kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatiannya selama proses pembelajaran pada waktu (rentang) yang relatif lama untuk memperoleh pengetahuan, sikap atau nilai-nilai, dan keterampilan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsentrasi Belajar

Konsentrasi yang dimiliki anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal). Hal ini sejalan dengan Sudjana N (2014: 39-40) yang mengemukakan bahwa kemampuan konsentrasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intern dan faktor ekstern atau lingkungan.

Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap

dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dapat dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran.

Sementara menurut Slameto (2003: 54-64) munculnya konsentrasi belajar dipengaruhi oleh “faktor intern yang berupa faktor jasmaniah berupa kesehatan, cacat tubuh. Faktor psikologis berupa intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan, sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa munculnya konsentrasi belajar sangat dipengaruhi faktor dalam diri siswa atau faktor intern dan faktor dari luar diri siswa. Faktor jasmaniah, rohaniyah, dan psikologis merupakan faktor intern yang mempengaruhi konsentrasi belajar, sedangkan faktor ekstern dapat berupa faktor lingkungan.

c. Ciri-Ciri Orang yang Memiliki Konsentrasi Belajar

Konsentrasi sangat diperlukan dalam belajar. Seseorang yang memiliki konsentrasi belajar yang tinggi akan mampu memperhatikan materi ataupun objek saat proses pembelajaran. Saat siswa berkonsentrasi, ia akan cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Menurut Makmun (2004: 195) ciri-ciri seseorang memiliki konsentrasi dalam belajar dapat dilihat dari aktivitas berikut:

- 1) Fokus pandangan, dapat berupa pandangan tertuju pada guru dan tertuju ke arah papan tulis/ alat peraga.
- 2) Perhatian, dapat berupa memperhatikan sumber informasi dengan seksama.
- 3) Sambutan lisan, dapat berupa bertanya untuk mencari informasi tambahan.

- 4) Menjawab, dapat berupa menjawab secara positif jika sesuai dengan masalah, menjawab negatif jika tidak sesuai dengan masalah, dan menjawab dengan ragu-ragu jika tidak menentu.
- 5) Sambutan psikomotorik, dapat berupa menulis informasi atau mengerjakan tugas dan membuat jawaban.
- 6) Sambutan ekspresif, dapat berupa tertawa, mengeluh, marah, menangis.

Sementara itu, ada ahli yang mengatakan ciri-ciri seseorang yang dapat berkonsentrasi belajar dapat dilihat dari kognitif, afektif, psikomotor, dan bahasa. Pendapat tersebut dikemukakan oleh Engkoswara (dalam Rusyan, 1989: 10) menjelaskan bahwa perilaku belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui ciri-ciri siswa yang dapat berkonsentrasi belajar sebagai berikut :

- 1) Perilaku kognitif, yaitu perilaku yang menyangkut masalah pengetahuan, informasi, dan masalah kecakapan intelektual. Pada perilaku kognitif ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan kesiapan pengetahuan yang dapat segera muncul bila diperlukan, komprehensif dalam penafsiran informasi, mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh, dan mampu mengadakan analisis dan sintesis pengetahuan yang diperoleh.
- 2) Perilaku afektif, yaitu perilaku yang berupa sikap dan apersepsi. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya penerimaan, yaitu tingkat perhatian tertentu, respon yang berupa keinginan untuk mereaksi bahan yang diajarkan, mengemukakan suatu pandangan atau keputusan sebagai integrasi dari suatu keyakinan, ide dan sikap seseorang.
- 3) Perilaku psikomotor. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai dengan adanya gerakan anggota badan yang tepat atau sesuai dengan petunjuk guru, serta komunikasi non verbal seperti ekspresi muka dan gerakan-gerakan yang penuh arti.
- 4) Perilaku berbahasa. Pada perilaku ini, siswa yang memiliki konsentrasi belajar dapat ditengarai adanya aktivitas berbahasa yang terkoordinasi dengan baik dan benar.

Siswa yang mengalami gangguan konsentrasi biasanya disebut inatentif akan memiliki beberapa ciri-ciri dalam belajarnya. Hal ini tentunya akan mengganggu daya serap informasi atau materi pembelajaran. Fanu (2009: 220)

menjabarkan beberapa perilaku anak yang mengalami gangguan konsentrasi, sebagai berikut :

- 1) Tidak bisa memberikan perhatian yang penuh;
- 2) Mengalami kesulitan untuk terus-menerus terfokus pada pekerjaan sekolah ketika sedang belajar;
- 3) Tampak tidak memberikan perhatian;
- 4) Tidak bisa mengikuti petunjuk atau arahan yang diberikan;
- 5) Mengalami kesulitan dalam mengorganisasikan tugas-tugas;
- 6) Menghindari, tidak menyukai, dan enggan mengerjakan tugas-tugas;
- 7) Menghilangkan berbagai macam barang yang dimilikinya;
- 8) Mudah terusik oleh kegaduhan;
- 9) Pelupa.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa seseorang yang memiliki konsentrasi belajar dapat dilihat dari empat aspek yakni aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dapat berupa kemampuan menjawab. Aspek afektif atau yang berkaitan dengan sikap siswa selama pembelajaran berupa perhatian dan fokus pandangan. Aspek psikomotor berkaitan dengan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki siswa seperti sambutan psikomotor dan sambutan ekspresif. Aspek bahasa dapat berupa sambutan lisan selama pembelajaran.

4. Kajian Tentang Metode Permainan Sensorimotor

a. Kajian tentang Permainan

Permainan erat kaitanya dengan aktivitas bermain. Danuatmaja (2003: 104) “bermain merupakan kegiatan spontan anak. Tidak ada peraturan yang mengikat saat bermain. Oleh karena itu, bermain memberi anak peluang berkembang tanpa melalui peraturan ketat” Hal ini menunjukkan bahwa anak akan mulai berkembang melalui permainan yang tidak mengikat atau tidak memiliki peraturan ketat, namun ada tahap anak memasuki permainan yang memiliki aturan (*role play*) yaitu pada usia 5-6 tahun.

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dilakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dengan menggunakan aktivitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi, dan fikiran (Cholidah, 2005: 124). Jadi, dalam permainan diperlukan berbagai koordinasi antara aktivitas fisik, sensorik atau indera, emosi, komunikasi, dan fikiran. Artinya dari berbagai aspek tersebut harus saling mendukung. Permainan bukan bersifat memaksa, tetapi sukarela dan memiliki aturan tertentu yang telah disepakati.

Permainan dapat melatih konsentrasi, daya imajinasi, mengembangkan kreativitas. Permainan sangat cocok untuk mengenalkan konsep warna pada anak seperti yang dikemukakan Hartati (2005: 94) menjelaskan tentang manfaat permainan bahwa:

Bagi perkembangan aspek kognisi: Dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya, bagi perkembangan alat penginderaan: Aspek penginderaan (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada di sekitarnya, sebagai media intervensi: Bermain dapat melatih konsentrasi (pemusatan perhatian pada tugas tertentu) seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan dengan menggunakan aktivitas fisik, emosi, sensorik, fikiran, dan komunikasi untuk mengembangkan imajinasi, kreativitas, pengetahuan, dan melatih konsentrasi. Dengan adanya permainan yang anak suka, maka anak akan cenderung fokus pada media atau permainan tersebut.

b. Permainan sebagai Metode Pembelajaran

Permainan dalam dunia pendidikan khususnya sebagai metode pembelajaran sudah banyak digunakan. Proses pembelajaran memerlukan suatu

alat sebagai katalisator atau penghubung antara siswa dengan guru, salah satu alat tersebut ialah dengan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Menurut Andayani (2012: 84) metode pembelajaran adalah:

Istilah yang berkaitan dengan perencanaan secara menyeluruh untuk menyajikan materi pelajaran secara runtut dan teratur. Metode pembelajaran dikatakan runtut berarti memiliki langkah-langkah yang baku dalam proses pembelajaran mulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran, penyajian bahan pembelajaran, proses belajar-mengajar, sampai proses penilaian pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan sebuah prosedur yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan (Widodo & Jasmadi, 2008: 29). Metode pembelajaran yang menarik adalah metode yang merangsang keaktifan siswa, salah satu metode yang dapat menarik perhatian siswa ialah menggunakan permainan. Menurut Danuatmaja (2003: 105) “Bermain berbeda dengan aktivitas lainnya karena bermain menimbulkan kesenangan, kenikmatan, dan tidak ada unsur paksaan. Bermain menimbulkan motivasi diri karena menyenangkan aktivitasnya. Bermain bersifat spontan dan sukarela”.

Metode permainan lebih menumbuhkan aktivitas dalam belajar jika dibandingkan dengan metode ceramah, sejalan dengan Baedowi, et al (2015: 307) mengatakan:

metode permainan secara alamiah dapat menumbuhkan rasa ingin belajar yang tadinya perasaan semacam ini tidak hadir dalam diri murid. Lain halnya pada saat murid hanya duduk diam terpaku dan mendengarkan ceramah guru: murid akan lebih memilih mengalihkan perhatiannya pada sesuatu yang lain, seperti berbicara sendiri dengan temannya atau membuat coret-coret di bukunya sekedar menghilangkan rasa bosan atau kantuk.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditegaskan bahwa permainan sebagai metode pembelajaran merupakan suatu prosedur yang runtut mulai dari penyusunan perencanaan pembelajaran, penyajian bahan pembelajaran, proses belajar-mengajar, sampai proses penilaian pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan metode permainan siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan lebih memperhatikan objek pembelajaran.

c. Permainan Sensorimotor

1) Pengertian Permainan Sensorimotor

Permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Pada anak pra sekolah, misalnya keasyikan saat mendengar suara air, menghisap mie. Anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan pasir atau adonan terigu (Tedjasaputra, 2001: 31). Menurut Mulyono Abdurrahman (dalam Darwis, 2014: 87) sensorimotor adalah:

gabungan antara masukan sensasi (*input of sensation*) dengan keluarnya aktivitas motorik (*output of motorik activity*). Anggota tubuh (panca indera) akan menerima sensasi atau rangsangan yang kemudian akan diteruskan ke seluruh anggota tubuh sebagai respon. Anggota tubuh yang biasanya berperan sebagai penerima respon biasanya sensoris (panca indera) maupun motorik (tangan dan kaki).

Sensorik motor dimaksudkan untuk untuk pengembangan otot-otot, fungsi mata, telinga, dan pengertian (Danuatmaja, 2003: 109). Menurut Prasetyono (dalam Widiyati, 2015: 173) “pembelajaran sensorimotor diarahkan untuk melatih dan mengembangkan fungsi mata, telinga dan latihan otot-otot”. Contohnya bereaksi jika dipanggil namanya, mengikuti benda dengan mata, menyusun balok, mengangkat dan menaruh benda, berlari dan berjalan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa permainan sensorimotor adalah suatu permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang bertujuan untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditoris dan kinestetik/gerakan motorik.

2) Jenis Permainan Sensorimotor

Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditoris dan kinestetik/gerakan motorik (Assjari & Sopariah, 2011: 231). Berikut penjabaran dari setiap jenis permainan menurut Widiyati (2015: 174-175):

- a) Taktil, dapat berupa memasukan benda ke dalam kotak, membentuk (*playdough*), melukis (*finger painting*), menempel.
- b) Vestibular, seperti bermain bola.
- c) Visual, contoh dari jenis permainan ini ialah mengikuti benda dengan mata, mengikuti arah jari yang berpindah-pindah, mengikuti arah senter yang berpindah-pindah.
- d) Proprioseptif, contoh dari jenis permainan ini ialah menyusun benda bundar, menyusun *puzzle*.
- e) Auditoris, dapat berupa permainan latihan mendengarkan bunyi gendang dan bel, mendengarkan suara-suara hewan.
- f) Kinestetik, seperti berjalan pada tali.

3) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sensorimotor

Pembelajaran sensorimotor pada dasarnya merupakan bagian dari terapi okupasi sensori integrasi (Widayati, 2004: 174). Permainan sensorimotor memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang mengacu pada latihan sensori motorik, latihan sensorimotor dapat mengaktifkan saraf, melatih motorik halus, dan siswa lebih fokus dalam mengerjakan tugas, sejalan dengan pendapat Martika & Subagya (2014: 35) bahwa:

Kelebihan latihan sensorimotor ini adalah untuk mengaktifkan saraf-saraf motorik anak tunagrahita serta mengoptimalkan fungsi sensori anak tunagrahita sehingga dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Latihan sensorimotor ini juga membuat siswa tunagrahita lebih tertarik dan meningkatkan semangat siswa. Selain kelebihan yang disebutkan di atas, ada kelebihan lainnya dari penelitian ini yaitu latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Permainan sensorimotor juga memiliki kelemahan jika dibandingkan dengan permainan yang lain. Pada pelaksanaannya, permainan sensorimotor memperhatikan kemampuan motorik masing-masing anak, sehingga pembelajaran dilakukan secara individual. Hal ini sejalan dengan pendapat Martika & Subagya (2014: 35) yang mengatakan “adanya kemampuan motorik dan sensori yang berbeda-beda tiap siswa membuat latihan sensorimotor dilakukan secara individual sesuai kemampuan siswa”

4) Tahap Pembelajaran Permainan Sensorimotor

Jenis permainan sensorimotor yang digunakan oleh peneliti yaitu 1) permainan taktil, berupa melukis dengan jari (*finger painting*). 2) permainan proprioseptif, berupa menyusun benda-benda bundar (menara donat). Adapun tahapan dalam pembelajaran permainan membuat menara balok/menyusun benda bundar menurut Danuatmaja (2003:110) sebagai berikut:

- a) Permainan Proprioseptif
 - 1. Membuat menara balok
Bahan : benda yang dilubangi yang akan dipasang di tiang
Penyajian :
 - a. Anak memegang benda bentuk bundar yang telah dilubang.
 - b. Anak memasukan bentuk itu pada tiang yang disediakan.
 - c. Jika anak dapat melakukannya, latihan ditingkatkan dengan memberi warna-warni pada benda sehingga saat memasukkannya anak dapat diminta memasukkan warna tertentu.

Adapun tahapan dalam pembelajaran permainan melukis dengan jari menurut Danuatmaja (2003:115) sebagai berikut:

- a) Permainan taktil
 - 1. Melukis dengan jari
Bahan : warna-warni sepuhan kue, air, mangkok, koran, dan kertas polos.
Penyajian :
 - a. Anak mencelupkan semua jarinya ke dalam warna sepuhan kue
 - b. Anak menggoreskan jarinya secara bebas pada kertas yang disediakan dengan arah bebas

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian yang relevan tentang penerapan latihan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak yang dilakukan oleh Pasaremi (2014: 65) Universitas Bengkulu yang menunjukkan adanya peningkatan konsentrasi belajar dengan menerapkan permainan sensorimotor di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 anak memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 50% dan aspek ingatan sebanyak 65%. Selanjutnya pada pertemuan kedua anak memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 65% dan aspek ingatan 70%. Pada siklus 2 pertemuan pertama untuk aspek perhatian anak memperoleh nilai baik meningkat menjadi 70% dan aspek ingatan sebanyak 70%. Pada pertemuan kedua untuk aspek perhatian anak memperoleh nilai baik meningkat menjadi 85% dan aspek ingatan meningkat menjadi 80%.

Penelitian tersebut dijadikan acuan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1

Sleman. Penelitian yang dilakukan Pasaremi (2014: 65) Universitas Bengkulu dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan sebagai berikut:

1. Persamaan Penelitian

Masing-masing penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar dengan menerapkan permainan sensorimotor, sehingga pelaksanaan perlakuan atau treatment memperhatikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan sensorimotor. Variabel perlakuan pada penelitian yang dilakukan Pasaremi sama dengan variabel perlakuan yang akan diteliti peneliti yaitu konsentrasi belajar.

2. Perbedaan Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan oleh Pasaremi (2014: 65) Universitas Bengkulu yaitu 20 anak yang memiliki IQ normal kelompok B2 RA Ummatan Wahidah, sedangkan pada penelitian ini ialah seorang anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

C. Kerangka Berpikir

Permainan sensorimotor merupakan permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang bertujuan untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Kemampuan sensorimotor terdiri dari kemampuan visual, taktil, proprioseptif, vestibuler, auditoris dan kinestetik/gerakan motorik. Permainan sensorimotor sesuai dengan pembelajaran anak dengan hambatan kecerdasan khususnya memiliki konsentrasi rendah karena dalam permainan sensorimotor lebih memfokuskan pada seluruh sensori atau panca indera dan motorik sehingga anak lebih menjaga pandangan dan perhatian

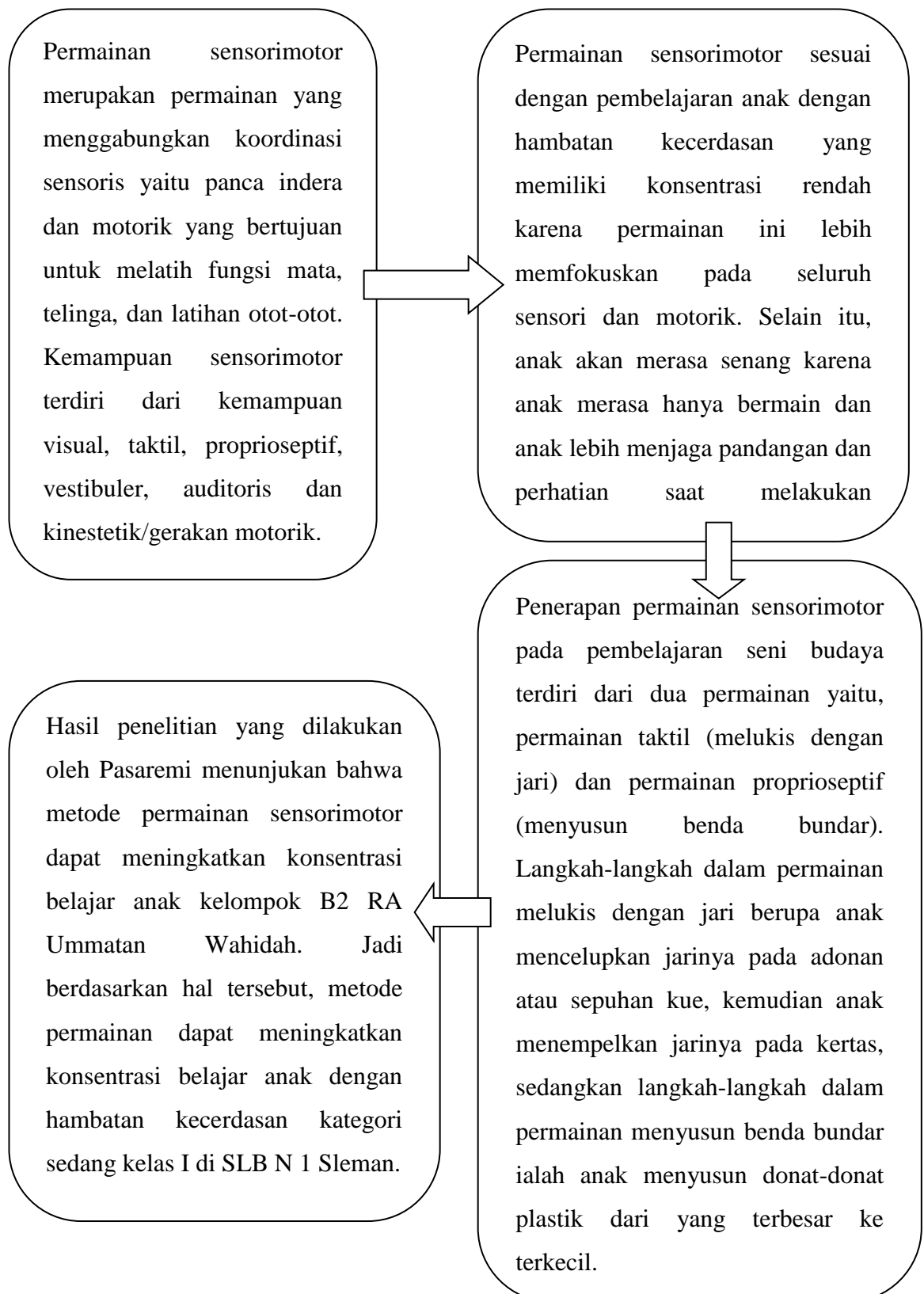
saat melakukan permainan. Selain itu, anak akan merasa senang karena anak merasa hanya bermain.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yang ada di SLB Negeri 1 Sleman memiliki karakteristik perhatian yang mudah teralihkan, konsentrasi belajar yang rendah sehingga menyebabkan kesulitan selama pembelajaran. Rendahnya konsentrasi belajar yang dimiliki subjek (KWA) terlihat saat pembelajaran seni budaya yaitu mewarnai dan menyusun benda. Subjek (KWA) hanya mampu konsentrasi selama ± 5 menit. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan penyesuaian dan upaya khusus untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membuat subjek lebih berkonsentrasi.

Penerapan permainan sensorimotor pada pembelajaran seni budaya terdiri dari dua permainan yaitu, permainan taktil (melukis dengan jari) dan permainan proprioseptif (menyusun benda bundar). Permainan sensorimotor ini melibatkan media dalam pelaksanaannya seperti adonan *finger painting* dengan berbagai warna, kertas kosong, gambar-gambar untuk permainan melukis dengan jari, sedangkan untuk permainan menyusun benda bundar memerlukan media berupa menara donat. Langkah-langkah dalam permainan melukis dengan jari berupa anak mencelupkan jarinya pada adonan atau sepuhan kue, kemudian anak menempelkan jarinya pada kertas, sedangkan langkah-langkah dalam permainan menyusun benda bundar ialah anak menyusun donat-donat plastik dari yang terbesar ke terkecil.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dengan berbagai karakteristiknya tentunya dalam pembelajaran memerlukan suatu metode yang

dapat membantu mereka dalam memahami pelajaran dan mampu meningkatkan konsentrasinya. Hal ini harus diperhatikan guru dalam memilih suatu metode pembelajaran yang harus disesuaikan dengan karakteristik anak. Metode pembelajaran yang dapat menjadi alternatif guru ialah metode permainan sensorimotor. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pasaremi menunjukkan bahwa metode permainan sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak kelompok B2 RA Ummatan Wahidah. Jadi berdasarkan hal tersebut, metode permainan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini divisualisasikan dalam gambar 1.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas maka hipotesis dari penelitian ini yaitu: metode permainan sensorimotor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I SLB N 1 Sleman.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2007: 104) penelitian eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Alasan peneliti menggunakan metode eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan subyek tunggal atau *Single Subject Research* (SSR). Arifin (2011: 75) menjelaskan bahwa “penelitian dengan subjek tunggal merupakan suatu eksperimen di mana subjek atau partisipasinya bersifat tunggal, bisa satu orang, dua orang, atau lebih. Hasil eksperimen disajikan dan dianalisis berdasarkan subjek secara individual”.

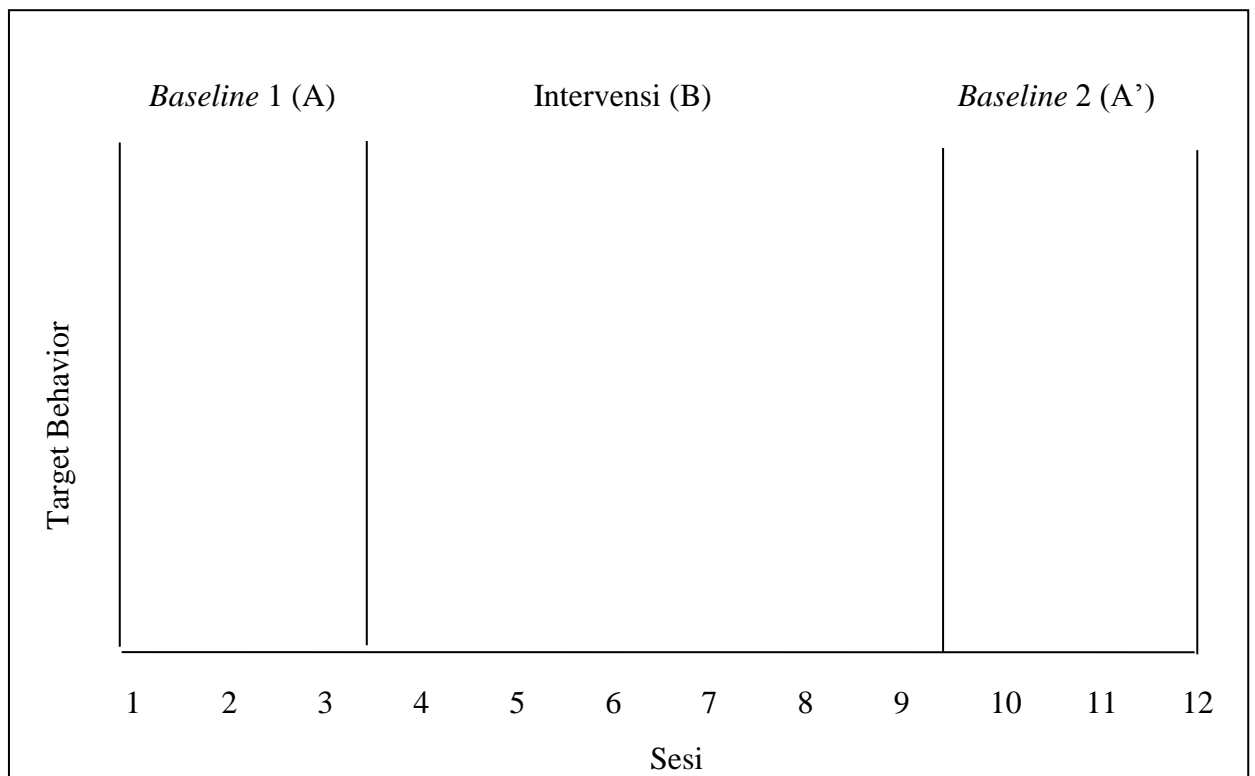
Penelitian ini melihat hubungan fungsional antara perlakuan dari tingkah laku yang dimunculkan melalui penggunaan metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian pada bidang modifikasi perilaku dengan eksperimen kasus tunggal secara garis besar ada dua kategori yaitu (1) Desain reversal yang terdiri dari empat macam yaitu (a) desain A-B, (b) desain A-B-A, (c) desain A-B-A-B, dan (2) Desain *Multiple Baseline*, yang terdiri dari (a) *multiple baseline cross conditions*, (b) *multiple baseline cross variables*, dan (c) *multiple baseline cross subjects* (Sunanto, et al, 2006: 54).

Desain A-B disusun atas dasar logika *baseline (baseline logic)*. Dengan penjelasan yang sederhana, logika *baseline* menunjukkan suatu pengulangan pengukuran perilaku atau target behavior pada sekurang-kurangnya dua kondisi yaitu kondisi *baseline* (A) dan kondisi intervensi (B).

Berdasarkan hal-hal di atas, penelitian ini menggunakan desain A-B-A' yang terdiri dari fase *baseline* 1, intervensi dan *baseline* 2. Seperti dikemukakan oleh Sunanto, dkk (2006: 44) yaitu : “desain A-B-A' merupakan salah satu dari pengembangan dari desain dasar A-B”. Mula-mula perilaku sasaran (*target behaviour*) diukur secara kontinyu pada kondisi *baseline* (A1) dengan periode waktu tertentu kemudian pada intervensi (B). Berbeda dengan desain A-B, pada desain A-B-A' setelah pengukuran pada kondisi intervensi (B) pengukuran pada kondisi *baseline* kedua (A2) diberikan. Penambahan kondisi *baseline* yang kedua (A2) ini dimaksudkan sebagai kontrol untuk kondisi intervensi sehingga keyakinan untuk menarik kesimpulan adanya hubungan fungsional variabel bebas dan variabel terikat lebih kuat. Berikut rancangan penelitian dari penelitian *single subject research* pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2. Desain A-B-A'

Keterangan :

1. A (*baseline-1*), dalam penelitian ini *baseline* merupakan suatu kondisi awal konsentrasi belajar subjek sebelum diberikan perlakuan atau intervensi. Pengukuran dilakukan sebanyak 3 kali.
2. B (intervensi), dalam penelitian ini intervensi merupakan suatu gambaran mengenai konsentrasi belajar yang dimiliki anak selama diberikan intervensi atau perlakuan secara berulang-ulang dengan melihat hasil pada saat intervensi. Pada tahap ini, perlakuan yang diberikan dengan penggunaan permainan sensorimotor yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh hasil yang stabil. Intervensi dilaksanakan sebanyak 6 sesi.

3. A' (*baseline* -2)

Merupakan pengulangan kondisi *baseline* untuk memantau dan mengevaluasi sejauh mana intervensi yang diberikan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar. Pengukuran dilakukan dengan cara melihat presentase dari setiap pertemuan. Pelaksanaan *baseline* 2 dilakukan sebanyak 3 kali.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB N 1 Sleman yang beralamat di Jalan Kaliurang KM 17,5 Pakem Gede, Pakem Binangun, Sleman Yogyakarta. Terdapat beberapa jenjang di SLB N 1 Sleman, yaitu TKLB, SDLB dan SMPLB dan SMALB yang memiliki prestasi dibidang keterampilan. SLB N 1 Sleman dipilih karena menyelenggarakan pendidikan bagi anak dengan hambatan kecerdasan dan terdapat anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yang memiliki konsentrasi yang rendah. *Setting* yang digunakan dalam penelitian ini ialah ruang kelas I SDLB SLB N 1 Sleman. Pemilihan ruang kelas I sebagai setting penelitian dikarenakan ruang kelas ini digunakan untuk kegiatan pembelajaran oleh subjek penelitian. Penelitian dan penyusunan penelitian ini dilakukan dari bulan Desember 2016– April 2017

2. Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian ini yaitu satu bulan. Durasi waktu tersebut digunakan untuk pelaksanaan tahap *baseline*-1 (A1), tahap intervensi (B) dan *baseline*-2 (A'). Adapun penjelasan tentang alokasi waktu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Alokasi Waktu Penelitian

Alokasi Waktu	Nama Kegiatan
Minggu I	Pencatatan dan pengukuran konsentrasi belajar siswa pada fase <i>baseline</i> 1 sebelum intervensi
Minggu II-III	Pencatatan dan pengukuran konsentrasi belajar siswa pada fase intervensi
Minggu IV	Pencatatan dan pengukuran konsentrasi belajar siswa pada fase <i>baseline-2</i>

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan sekumpulan obyek/subyek yang menjadi target penelitian. Sukardi (2013: 53) menjelaskan “populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat/dan secara rencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian” sementara itu Sugiyono (2007: 117) menjelaskan bahwa populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

2. Sampel/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I SLB N 1 Sleman. Peneliti menggunakan teknik *purposive* dalam pemilihan subjek, Sugiyono (2007: 124) “sampilng *purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Alasan pemilihan subjek karena subjek tersebut memiliki karakteristik yang berbeda pada satu kelasnya. Subjek memiliki konsentrasi belajar yang rendah, hal ini diketahui saat pelaksanaan observasi pada Praktik Pengajaran Lapangan II. Hal ini ditunjukan

dengan tingkah laku subjek saat pembelajaran mewarnai di kelas. Subjek belum bisa memfokuskan perhatiannya pada media atau objek yang diajarkan. Subjek hanya mewarnai gambar beberapa menit, gambar yang diwarnai belum selesai. Saat guru mengajarkan kegiatan menebalkan angka dan huruf, subjek hanya melihat atau memperhatikan media beberapa menit, perhatian subjek teralihkan oleh gambar-gambar transportasi yang ada di dinding. Subjek juga tidak bisa memfokuskan perhatiannya saat pembelajaran bina diri yaitu memakai baju berkancing, subjek diminta memegang dan memasukan kancing baju namun perhatian subjek tidak tertuju pada kancing baju. Adapun penetapan subjek penelitian diatas terdapat beberapa karakteristik penentuan subjek penelitian, yakni:

- a) Subjek penelitian merupakan anak kelas I SDLB-C1 di SLB Negeri 1 Sleman yang merupakan anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.
- b) Subjek penelitian yaitu anak yang memiliki konsentrasi rendah dalam pembelajaran.
- c) Subjek penelitian tidak mengalami gangguan fisik.

D. Definisi Operasional Variabel

Definisi istilah dapat beragam maknanya tergantung persepsi dan cara orang menafsirkannya, oleh karena itu peneliti mengemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Permainan sensorimotor

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I SDLB di SLB N 1 Sleman, permainan sensorimotor dapat digunakan untuk menangani masalah

konsentrasi belajar anak, khususnya anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Permainan sensorimotor yang digunakan dalam penelitian ini ialah permainan taktil yang berupa melukis dengan jari (*finger painting*) dan permainan proprioseptif yang berupa menyusun benda bundar (menara donat). Langkah-langkah dalam permainan melukis dengan jari berupa anak mencelupkan jarinya pada adonan atau sepuhan kue, kemudian anak menempelkan jarinya pada kertas, sedangkan langkah-langkah dalam permainan menyusun benda bundar ialah anak menyusun donat-donat plastik dari yang terbesar ke terkecil.

2. Konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang

Berdasarkan hasil wawancara dan diskusi yang dilakukan dengan guru kelas I SDLB di SLB N 1 Sleman, penelitian ini fokus pada konsentrasi belajar saat pembelajaran seni budaya. Indikator konsentrasi belajar dalam penelitian ini antara lain adanya fokus pandangan, perhatian, sambutan lisan, menjawab, sambutan psikomotorik, dan sambutan ekspresif.

3. Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru kelas I SDLB di SLB N 1 Sleman, anak memiliki tingkat kecerdasan yang rendah dan digolongkan sebagai anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dalam penelitian ini berjumlah satu siswa. Siswa tersebut tidak memiliki kelainan ganda. Siswa memiliki karakteristik konsentrasi rendah dan memiliki perhatian yang mudah teralihkan, siswa mampu mencoret-coret, mampu memegang benda untuk digunakan dalam permainan sensorimotor.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2012: 231). Penelitian ini menggunakan observasi partisipan, yaitu peneliti terlibat langsung dengan aktivitas yang diamati (saat proses pembelajaran berlangsung). Observasi bertujuan mengamati konsentrasi belajar dan mencatat semua data perilaku belajar anak selama proses *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* berlangsung. Observasi merupakan instrumen yang utama untuk mengukur konsentrasi belajar siswa selama pembelajaran.

b. Wawancara

Sugiyono (2007: 316) mengemukakan bahwa “wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi yang tidak dapat diamati oleh peneliti ketika proses observasi. Peneliti melakukan wawancara secara langsung terhadap guru kelas I dengan tujuan ingin mengetahui konsentrasi anak dalam pembelajaran, dibandingkan teman-teman lainnya. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui karakteristik anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang menurut guru kelas I. Wawancara dalam penelitian ini merupakan data pendukung yang dilakukan sebelum pelaksanaan *baseline-1*.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Zuriah (2007: 168) mengemukakan “instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data”. Dari pengertian ini dapat diketahui bahwa alat instrumen sangat penting untuk membantu peneliti dalam pengumpulan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi dan pedoman wawancara.

a. Pedoman observasi

Pedoman observasi berupa daftar cek sebagai acuan pelaksanaan observasi. Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengamati konsentrasi belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan permainan sensorimotor Kisi-kisi lembar observasi konsentrasi belajar siswa dikembangkan berdasarkan teori indikator konsentrasi belajar oleh Makmun (2005: 195). Kisi-kisi observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Konsentrasi Belajar

No	Komponen	Indikator	No. Item	Jumlah item
1.	Adanya fokus pandangan	1. Pandangan siswa ketika berada dalam kelas 2. Antusias siswa selama mengikuti pembelajaran	1,2,3,4,5	5
2.	Perhatian	1. Perhatian siswa ketika pembelajaran 2. Sikap siswa selama pembelajaran	6,7,8,9,10,11	6
3.	Sambutan lisan	1. Menyapa 2. Bertanya selama pembelajaran	12,13,14, 15, 16	5
4.	Kemampuan menjawab	1. Menjawab salam 2. Menjawab pertanyaan selama pembelajaran	17,18,19	3
5.	Sambutan psikomotorik	1. Mengerjakan tugas dengan benar 2. Berkreasi dengan media	20,21,22, 23,24	5
6.	Sambutan ekspresif	1. Menunjukkan ekspresi senang, sedih, marah-marah selama pembelajaran	25,26,27 28,29,30	6
Jumlah				30

Sumber : indikator konsentrasi belajar menurut Makmun (2005: 195)

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
- 2) Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

Langkah-langkah menentukan skor pengamatan menurut Arikunto (2010: 193) sebagai berikut:

- a) Menjumlahkan banyaknya centangan untuk masing-masing kolom pilihan
- b) Mengalikan banyaknya centangan ($\sqrt{}$) dengan nilai kolom
- c) Menjumlahkan hasil kali skor semua kolom
- d) Menyimpulkan dengan menentukan kategori skor butir tersebut

Penentuan skor butir dirancang sendiri oleh peneliti dengan cara menentukan skor terbesar 30 dan skor terkecil 0, menentukan kategori yakni sangat baik, baik, cukup, dan kurang serta menentukan interval dengan cara berikut Sudjana (2005: 47):

$$\text{Interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terkecil}}{\text{rentang kategori}}$$

Hitungan dalam penelitian ini adalah

Skor maksimal : 30

Skor minimal : 0

Jumlah kategori : 4

Interval : $\frac{30-0}{4} = 7,5 = 8$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kategori skor observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Skor Hasil Observasi Konsentrasi Belajar

Skor	Presentase	Kategori
24-30	80% - 100%	Sangat baik
16-23	53,3% - 76,7%	Baik
8-15	26,7% - 50%	Cukup
0-7	0% - 23,3%	Kurang

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

No	Komponen	Sub-komponen	Indikator	No. Item	Jumlah item
1.	Permainan taktil	Melukis dengan jari	1. Mengamati media 2. Mencelupkan jarinya ke dalam sepuhan kue 3. Menggoreskan jarinya pada kertas kosong	1, 2, 3	3
2.	Permainan proprioseptif	Menyusun benda bundar	1. Memasukkan donat-donat plastik	4	1
Jumlah					4

Sumber : Danuatmaja (2003:110-115)

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mendapat nilai 3 jika siswa melakukan permainan secara mandiri tanpa bantuan sedikitpun dari interver.
- 2) Siswa mendapatkan nilai 2 jika siswa melakukan permainan dengan bantuan interver baik sedikit atau banyak dalam bentuk bantuan lisan atau tindakan.
- 3) Siswa mendapatkan nilai 1 jika siswa belum mampu melakukan permainan meskipun sudah diberi bantuan berupa rangasangan baik lisan maupun tindakan.

Skor presentase keberhasilan subjek diubah menjadi nilai dengan dengan menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

S : nilai pencapaian hasil observasi subjek yang ingin diketahui

R : skor hasil observasi subjek yang diperoleh

N : Skor maksimum

Penentuan skor butir dirancang sendiri oleh peneliti dengan cara menentukan skor terbesar 12 dan skor terkecil 4, menentukan kategori yakni sangat baik, baik, cukup, dan kurang serta menentukan interval dengan cara berikut Sudjana (2005: 47):

$$\text{Interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terkecil}}{\text{rentang kategori}}$$

Hitungan dalam penelitian ini adalah

Skor maksimal : 12

Skor minimal : 4

Jumlah kategori : 4

Interval : $\frac{12-4}{4} = 2$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka kategori skor observasi aktivitas siswa selama pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Skor hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Skor	Presentase	Kategori
10-12	83,3% - 100%	Sangat baik
8-9	66,7% - 75%	Baik
6-7	50% - 58,3%	Cukup
4-5	33,3% - 41,7%	Kurang

b. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara disusun sebagai pedoman untuk melakukan wawancara kepada guru tentang konsentrasi belajar siswa saat diberi pembelajaran menggunakan permainan sensorimotor. Pelaksanaan wawancara bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pelaksanaan intervensi tercapai. Pedoman wawancara ini bersifat bebas, artinya peneliti dapat mengembangkan sendiri pertanyaan yang ingin diajukan untuk memperoleh data tentang segala hal yang berhubungan dengan konsentrasi belajar siswa kelas I secara lengkap. berikut kisi-kisi pedoman wawancara:

Tabel 6. Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Variabel	Indikator	No. Butir	Jumlah Item
1.	Subjek anak hambatan kecerdasan kategori sedang	1. Pendapat guru tentang kemampuan subjek	1	1
		2. Pendapat guru tentang karakteristik dan kondisi subjek	1,2	2
		3. Pendapat guru tentang metode pembelajaran yang dilakukan	3,4,5,6,7	4
Jumlah				7

F. Prosedur Perlakuan

Prosedur diperlukan agar penelitian berjalan lancar dan sistematis. Oleh karena itu, peneliti menyusun prosedur dalam penelitian ini. Adapun prosedur tersebut sebagai berikut :

1. *Baseline-1 (A)*

Baseline dilakukan untuk mengetahui konsentrasi awal anak dalam pembelajaran sebelum diberikan intervensi menggunakan metode permainan sensorimotor. Fase *baseline-1* dilakukan sebanyak 3 kali dengan tujuan untuk mendapatkan data yang stabil.

Sebelum melakukan intervensi dalam penelitian ini perlu melakukan tahap persiapan sebelum melakukan pengukuran, yaitu mempersiapkan semua yang dibutuhkan dalam pengukuran. Hal – hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Menentukan subjek yang akan diberikan perlakuan oleh peneliti, yaitu seorang anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I SLB N Sleman.
- b. Mempersiapkan alat pembelajaran dan menyusun program pembelajaran (RPP).
- c. Menjalin kerja sama dengan guru kelas dalam pelaksanaan pembelajaran.

2. Intervensi (B)

Tahap intervensi atau perlakuan diberikan setelah tahap *baseline*. intervensi ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Adapun langkah pelaksanaan intervensi sebagai berikut :

a. Pendahuluan

- 1) Peneliti mempersiapkan dan mengkondisikan tempat belajar agar nyaman digunakan untuk belajar.
- 2) Peneliti melakukan apersepsi (salam, menanyakan kabar).
- 3) Peneliti menyiapkan media permainan sensorimotor yang akan digunakan dan menjelaskan kepada siswa mengenai materi yang akan diajarkan.

b. Inti pembelajaran

- 1) Peneliti mengenalkan bahan atau alat yang digunakan dalam permainan sensorimotor.
- 2) Peneliti menjelaskan dan mencontohkan cara melakukan permainan sensorimotor.
- 3) Siswa melakukan permainan sensorimotor secara mandiri.

c. Penutup

Anak dibimbing untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari pada setiap kali pertemuan terutama pada hal yang berkaitan dengan sub kompetensi. Guru menutup pelajaran dengan memotivasi dan salam.

3. *Baseline- 2 (A')*

Fase *baseline-2*, merupakan kegiatan pengulangan *baseline-1* yang dimaksudkan sebagai evaluasi guna melihat pengaruh pemberian perlakuan/intervensi dalam konsentrasi belajar selama pembelajaran seni budaya. Dalam hal ini intervensi yang digunakan adalah menerapkan permainan sensorimotor bagi anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas 1. Kegiatan *baseline-2* ini dilihat pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dengan membandingkan hasil kegiatan fase *baseline-1*, fase intervensi dan fase *baseline-2*.

G. Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu derajat ketepatan instrument (alat ukur), maksudnya apakah instrument yang digunakan betul-betul tepat untuk mengukur apa yang

akan diukur (Arifin, 2011: 245). Validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur sehingga betul-betul mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu validitas isi. Konsep yang hendak diukur dalam penelitian ini adalah konsentrasi belajar siswa, sehingga desain logis yang dibuat mencakup indikator tentang konsentrasi belajar. Setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berdasarkan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun.

Validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh guru kelas I SDLB di SLB N 1 Sleman. Hasil validitas yang dilakukan dengan guru kelas ialah terdapat saran dari guru kelas pada instrumen observasi konsentrasi belajar no. item 23 yang awalnya “siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab” menjadi “siswa melakukan kegiatan yang diminta guru”. Sementara untuk instrumen observasi aktivitas siswa selama pembelajaran sudah sesuai dengan teori dan sesuai dengan kondisi siswa.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2007: 207) menjelaskan bahwa “statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi”.

Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan presentase. Data hasil penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis visual grafik, yaitu dengan cara menplotkan data-data yang telah dipersentasekan kedalam grafik, kemudian data tersebut dianalisis berdasarkan komponen-komponen pada setiap kondisi (A-B-A'). Grafik dalam penelitian ini dipergunakan untuk menunjukkan perubahan data pada setiap kondisi dalam jangka waktu tertentu. Sunanto, et al (2006: 66) menjelaskan bahwa terdapat beberapa komponen penting yang dianalisis adalah sebagai berikut:

1. Analisis dalam kondisi

Analisis dalam kondisi merupakan analisis perubahan data dalam suatu kondisi misalnya *baseline* dan intervensi. Komponen yang dianalisis adalah panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data dan rentang. 1) Panjang kondisi merupakan banyaknya data dan banyaknya sesi dalam kondisi tersebut. 2) Kecenderungan arah digambarkan oleh garis lurus yang melintasi semua data dalam suatu kondisi di mana banyaknya data yang berada diatas dan di bawah garis tersebut sama banyak. 3) Tingkat stabilitas merupakan tingkat homogenitas data dalam suatu kondisi, tingkat stabilitas ini dapat ditentukan dengan menghitung banyaknya data yang berada didalam rentang 50% diatas dan dibawah mean. 4) Tingkat perubahan menunjukkan besarnya perubahan antara dua data. 5) Jejak data merupakan perubahan dari data satu ke data lain dalam suatu kondisi. 6) Rentang merupakan jarak antara data pertama dan data terakhir.

2. Analisis antar kondisi

Analisis antar kondisi merupakan perbandingan kondisi dari fase *baseline* dan fase intervensi. Analisis antar kondisi terkait dengan komponen utama yang meliputi: Variabel yang diubah, Perubahan kecenderungan arah, Perubahan stabilitas dan Perubahan level data, serta data yang tumpang tindih. 1) Variabel yang berubah merupakan variabel terikat atau sasaran yang difokuskan. 2) Perubahan kecenderungan arah merupakan perubahan kecenderungan arah grafik antara kondisi *baseline* dan intervensi yang menunjukkan makna perubahan perilaku sasaran yang disebabkan oleh intervensi. 3) Perubahan stabilitas menunjukkan tingkat kestabilan perubahan dari sederetan data. 4) Perubahan level data menunjukkan seberapa besar data diubah sedangkan 5) data yang tumpang tindih (*overlap*) merupakan antara dua kondisi terjadi akibat dari keadaan yang sama pada kedua kondisi.

Penelitian ini hanya menggunakan analisis dalam kondisi, dengan alasan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar sudah dapat diketahui atau dilihat dari data perbandingan hasil observasi konsentrasi belajar dari fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Dengan data perbandingan fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*, pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dapat disimpulkan. Sehubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, permainan sensorimotor merupakan pengaruh yang dapat merubah perilaku anak dan pada akhirnya anak lebih fokus dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Konsentrasi Anak selama Pembelajaran

1. Deskripsi *Baseline*-1

Data *baseline*-1 diperoleh melalui pengamatan terhadap subjek KWA selama pembelajaran mewarnai gambar. Hal-hal yang diamati peneliti berupa konsentrasi subjek saat mewarnai, aktivitas subjek selama mewarnai, dan rentang perhatian subjek selama mewarnai. Pelaksanaan *baseline*-1 dilakukan sebelum diberikan intervensi untuk mengetahui kemampuan awal subjek. Pelaksanaan *baseline*-1 dilakukan sebanyak 3 kali dengan durasi 45 menit setiap sesi.

Pengambilan data pada *baseline*-1 dilakukan oleh peneliti di kelas I SDLB C1 dengan dibantu oleh guru kelas I C1. Peneliti memberikan 4 lembar kertas/gambar-gambar yang harus diwarnai subjek dan 2 buah gambar yang harus disusun subjek mulai dari terbesar hingga terkecil, dari kegiatan atau aktivitas ini akan digunakan untuk mengukur daya konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan mengurutkan benda.

Hasil pelaksanaan *baseline*-1 sesi 1 yang dilakukan pada Jumat, 16 Februari 2017 yang dimulai pada pukul 08.00 dengan pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun gambar dari yang terbesar hingga terkecil. Pembelajaran dimulai dengan berdoa, KWA awalnya terlihat malu dengan peneliti. KWA antusias terhadap pembelajaran yang akan dilakukan, KWA bertanya pembelajaran yang akan dilakukan. KWA masih susah dikondisikan, terkadang keluar melihat sekitar. KWA sering berkata “mau minum, mau pipis, dan

ngantuk” selama pembelajaran. Subjek sering bercerita dan berdialog dengan peneliti. KWA belum mampu menjaga pandangan pada media secara lama. KWA belum mampu mengerjakan tugas secara benar dan tepat waktu, terkadang KWA marah-marah dan gaduh. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dari 30 kegiatan yang harus dilakukan subjek. KWA hanya mampu melakukan 14 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sebesar 46 %.

Pelaksanaan *baseline-1* sesi 2 dilaksanakan pada Senin, 20 Februari 2017 yang dimulai pada pukul 08.00. Pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu mewarnai dan menyusun gambar. KWA tampak senang saat peneliti memasuki ruangan dan mampu menyapa peneliti, pada sesi ini KWA tidak tertawa secara berlebihan dan tampak senang saat pembelajaran meskipun awalnya KWA tidak mau belajar. KWA masih susah dikondisikan dan tidak mau belajar. KWA lari-lari di dalam kelas, dan melihat ke luar jendela. KWA sering meminta gambar lain, padahal belum mewarnai gambar secara benar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dari 30 kegiatan yang harus dilakukan subjek. KWA hanya mampu melakukan 13 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sesi 2 sebesar 43, 33 %.

Pelaksanaan *baseline-1* sesi 3 dilaksanakan pada Kamis, 23 Februari 2017 yang dimulai pada pukul 07.30. Pembelajaran yang dilakukan masih sama yaitu mewarnai dan menyusun gambar. Saat peneliti memasuki ruangan subjek tampak senang dan antusias belajar dengan peneliti. Pada sesi ini KWA masih susah

dikondisikan dan perilakunya lebih parah jika dibandingkan dengan sesi 2. Anak masih berlari-lari di dalam kelas. Kemudian peneliti mengajak subjek untuk belajar di luar, akhirnya subjek mau belajar. KWA sudah mau memperhatikan saat peneliti menjelaskan kegaitan selama pembelajaran, KWA juga mau melaksanakan perintah peneliti yaitu mewarnai gambar dan menyusun gambar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, dari 30 kegiatan yang harus dilakukan subjek. KWA hanya mampu melakukan 15 kegiatan, sehingga skor dalam presentase konsentrasi subjek selama pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar sesi 3 sebesar 50 %.

Berikut ini disajikan tabel display data pada *baseline-1* mengenai skor konsentrasi subjek (KWA) selama pembelajaran :

Tabel 7. Skor Konsentrasi Subjek pada *Baseline-1*

Target behavior	Skor (jumlah kegiatan yang dilakukan)	Skor (dalam presentase)	Kriteria
Skor konsentrasi belajar subjek (KWA) selama pembelajaran	14	46 %	Cukup
	13	43,33 %	Cukup
	15	50 %	Cukup

2. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa selama Pembelajaran

Pencatatan aktivitas siswa dilakukan selama *baseline-1* yaitu sebanyak 3 sesi. Pada sesi 1, KWA langsung melihat media, aktivitas KWA yaitu mewarnai gambar kucing, KWA mewarnai gambar kucing sekitar 10 detik dan mengatakan “sudah”, padahal gambar belum diwarnai secara penuh. Kegiatan dilanjutkan dengan mewarnai gambar kelinci, KWA juga belum benar dalam mewarnai, kegiatan dilanjutkan dengan belajar menyusun gambar bola, subjek diminta untuk

memilih gambar bola yang terbesar, namun KWA tidak mau menunjuk dan tidak mau menjawab. KWA juga menolak bantuan peneliti dalam mengerjakan tugas sehingga belum tepat dalam mewarnai dan masih keluar garis. Secara keseluruhan dari 4 kegiatan yang dilakukan KWA, skor yang diperoleh KWA yaitu 8 dari 12 skor maksimal. Skor presentase aktivitas subjek *baseline-1* sesi 1 ialah 66%.

Pada pelaksanaan *baseline-1* sesi 2, subjek hanya mampu memperhatikan media gambar selama ± 5 detik. KWA mampu mewarnai gambar hanya 10 detik dan mengatakan “sudah” sementara gambar belum terwarnai secara penuh. KWA melanjutkan mewarnai dengan rentang perhatian 2 menit mengatakan “selesai”. Sementara untuk pembelajaran menyusun gambar dari yang terbesar ke terkecil, KWA belum mampu mengurutkannya, KWA bahkan tidak mau menjawab pertanyaan peneliti “mana yg lebih besar?”. Secara keseluruhan dari 4 kegiatan yang dilakukan KWA, skor yang diperoleh KWA yaitu 8 dari 12 skor maksimal. Skor presentase aktivitas subjek *baseline-1* sesi 2 ialah 66%.

Pelaksanaan *baseline-1* sesi 3, awalnya KWA tidak mau mewarnai gambar, untuk menarik perhatian KWA, peneliti mengajak KWA untuk melihat video berhitung di laptop, setelah KWA sudah mulai mau belajar, kemudian dilanjutkan mewarnai gambar selama 2 menit. KWA masih belum mau menjawab pertanyaan “mana yang lebih tinggi”, “ini gambar apa?”. Secara keseluruhan dari 4 kegiatan yang dilakukan KWA, skor yang diperoleh KWA yaitu 8 dari 12 skor maksimal. Skor presentase aktivitas subjek *baseline-1* sesi 3 ialah 66%.

Berikut ini disajikan tabel *display* data pada *baseline-1* mengenai skor aktivitas subjek (KWA) selama pembelajaran:

Tabel 8. Skor Aktivitas Subjek pada *Baseline-1*

Target behavior	Skor (skor yang diperoleh subjek)	Skor (dalam presentase)	Kriteria
Skor aktivitas subjek (KWA) selama pembelajaran	8	66 %	Baik
	8	66 %	Baik
	8	66 %	Baik

3. Durasi Rentang Perhatian Subjek selama Pembelajaran

Pencatatan durasi perhatian subjek dilakukan dengan mengamati perhatian KWA selama pembelajaran sampai penyelesaian satu tugas. Pada pelaksanaan *baseline-1* sesi 1, rentang perhatian subjek maksimal mencapai 3 menit untuk pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar. KWA mewarnai gambar pertama selama 10 detik dan mengatakan “sudah”. Rentang perhatian KWA pada *baseline-1* sesi 2 terlalu lama yaitu selama 5 menit, 2 menit untuk menyusun gambar dan 3 menit untuk mewarnai 4 gambar, sementara pada *baseline-1* sesi 3, rentang perhatian subjek sekitar 4 menit untuk mewarnai 2 gambar, KWA tidak mau menyusun gambar atau menjawab pertanyaan peneliti.

Berikut ini disajikan tabel *display* data pada *baseline-1* mengenai rentang perhatian subjek (KWA) selama pembelajaran :

Tabel 9. Rentang Perhatian Subjek pada *Baseline-1*

Target behavior	Sesi	Durasi
Rentang perhatian subjek KWA selama pembelajaran	1	3 menit
	2	5 menit
	3	6 menit

Berdasarkan hasil data dari *baseline-1* I-VI, untuk memperjelas hasil perolehan skor dapat disajikan pada tabel berikut :

Tabel 10. Akumulasi Skor pada Fase *Baseline-1* I-III

Subjek	Materi Intervensi	Observasi ke	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar dan menyusun menara donat	1	46%	66%	3 menit
		2	43,33%	66%	5 menit
		3	50%	66%	6 menit

Berdasarkan tabel di atas, skor pencapaian subyek KWA mengalami perubahan yang positif meskipun pada pertemuan kedua skor pada konsentrasi mengalami penurunan. Perbandingan pertemuan pertama dengan pertemuan terakhir juga menunjukkan perubahan yang positif yaitu skor konsentrasi pada pertemuan ke tiga 50% sedangkan pertemuan pertama 46%. Pada aktivitas subyek memperoleh skor yang sama sebesar 66%. Pada rentang perhatian pertemuan ke tiga rentang perhatian subyek lebih lama jika dibandingkan pertemuan pertama yaitu 6 menit dan 3 menit.

4. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Pemberian Treatmen)

Intervensi atau pemberian *treatment* yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun benda menggunakan metode permainan sensorimotor dengan media menara donat dan *finger painting* (melukis dengan jari). Pelaksanaan intervensi dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan durasi 45 menit setiap pertemuan. Cara pengukuran pembelajaran dengan teknik observasi atau mengamati siswa selama pembelajaran dengan permainan sensorimotor. Peneliti melihat beberapa hal yang perlu diobservasi di antaranya mengenai konsentrasi siswa selama pembelajaran menggunakan metode permainan sensorimotor, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan metode sensorimotor dan rentang perhatian siswa selama pembelajaran dengan

menggunakan metode permainan sensorimotor. Berikut deskripsi pelaksanaan intervensi mengenai pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun benda dengan menggunakan metode permainan sensorimotor:

a. Intervensi I

Intervensi I dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Februari 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Langkah-langkah yang diterapkan peneliti dalam pembelajaran ialah mempersiapkan media permainan sensorimotor berupa tiga adonan berwarna merah, biru, dan kuning untuk pembelajaran melukis dengan jari dan satu set menara donat untuk pembelajaran menyusun benda. Pelaksanaan intervensi I, peneliti mengajak subjek keluar kelas untuk mencari tempat yang nyaman digunakan untuk belajar dan pembelajaran dilakukan secara individual agar subjek lebih fokus dalam pembelajaran. Peneliti mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama KWA dan peneliti melakukan apersepsi.

Pembelajaran pertama yang dilakukan ialah menyusun menara donat, peneliti mencontohkan cara menyusun menara donat terlebih dahulu dan KWA menirukannya dengan bantuan peneliti. KWA tertarik dengan media saat pertama melihat, KWA mau menyusun menara donat selama 1 menit tanpa bantuan peneliti, setelah itu subjek melempar menara donat. KWA menyusun tidak beraturan, kemudian dengan bantuan peneliti KWA mampu menyusun secara teratur selama 10 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan melukis dengan jari, peneliti mencontohkan terlebih dahulu seperti pada pembelajaran menyusun menara donat cara bermain mewarnai dengan jari. KWA antusias saat melihat media, KWA juga lebih tenang dibandingkan saat belajar menyusun menara donat.

KWA menyendok adonan, mencampur adonan, meremas adonan, dan menempel atau menggoreskan jarinya pada kertas. KWA sering meminta kertas dan gambar-gambar untuk diwarnai dengan menggunakan jari. KWA juga bangga dengan hasil karyanya dengan menunjukkannya pada guru kelas. KWA masih mengucapkan “sudah” padahal belum selesai mengerjakan tugas, KWA juga terkadang masih marah-marah dalam melaksanakan permainan dan banyak bercerita selama di rumah. Rentang perhatian KWA selama pembelajaran melukis dengan jari ialah 16 menit. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi I didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi I yaitu :

Tabel 11. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi I

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	80 %	83,33%	26 menit

b. Intervensi II

Intervensi II dilaksanakan pada hari Senin, 27 Februari 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan kedua ini sama dengan materi yang diajarkan pada pertemuan pertama yaitu menyusun benda dan mewarnai gambar dengan cara melukis dengan jari. Subjek KWA terlihat antusias saat akan belajar dengan peneliti, subjek KWA senang dan antusias saat peneliti menyiapkan alat permainan sensorimotor.

Pembelajaran pertama ialah menyusun menara donat, dalam hal ini subjek KWA langsung mau menyusun menara donat, jika dibandingkan dengan intervensi I yang tidak mau menyusun menara di awal pembelajaran. Subjek

KWA menyusun menara donat dengan bantuan peneliti seperti meminta menyusun dari warna merah, biru, hijau dulu. Rentang perhatian subjek saat menyusun menara donat yaitu 6 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan melukis dengan jari, subjek KWA langsung melihat media, menyendok adonan, mencampur adonan, dan meremat-remat adonan. Subjek KWA sudah mulai hafal dengan cara bermain melukis dengan jari setelah dilakukan intervensi I, KWA langsung menanyakan “ini ditempel di mana mbak?” subjek KWA juga mampu menempel atau menggoreskan jarinya pada kertas secara mandiri. Rentang perhatian subjek saat belajar melukis dengan jari ialah 20 menit. pada pelaksanaan intervensi II, terkadang subjek KWA masih melihat sekeliling, subjek KWA melihat anak-anak kelas besar yang sedang olahraga. KWA juga masih marah-marah selama pembelajaran, subjek KWA akan marah jika selama pembelajaran dilihat oleh anak-anak kelas besar. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi II didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi II yaitu:

Tabel 12. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi II

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	83,33 %	83,33%	26 menit

c. Intervensi III

Pelaksanaan intervensi III dilakukan pada hari Rabu, 01 Marert 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ketiga ini sama

dengan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu menyusun benda dan mewarnai gambar dengan cara melukis dengan jari.

Pembelajaran dibuka dengan doa dan apersepsi oleh peneliti, namun subjek KWA tidak berdoa, subjek KWA tampak gaduh dan lari-lari. Pembelajaran dimulai dengan menunjukkan media menara donat dan meminta subjek KWA untuk menyusunnya, namun subjek KWA cenderung memilih melukis dengan jari. Subjek KWA menyendok adonan berwarna ungu dan meremas-remasnya, selanjutnya menggoreskan jarinya pada gambar sepeda motor. Kegiatan selanjutnya ialah subjek menyendok adonan berwarna hijau dan meremasnya kemudian menggoreskan jarinya pada gambar kucing. Kegiatan selanjutnya masih bermain melukis dengan jari, yaitu subjek menyendok adonan berwarna oren dan meremasnya kemudian digoreskan pada gambar kambing. Subjek mulai berkreasi dengan media dengan mencampurkan semua warna dan menggoreskannya pada kertas kosong. Rentang perhatian subjek selama bermain melukis dengan jari sekitar 15 menit. Subjek berinisiatif meminta bermain menyusun menara donat dengan berkata “mbak mau main itu”, sambil menunjuk media menara donat, kemudian subjek mulai menyusun donat namun masih terbalik-balik. Rentang perhatian subjek selama menyusun menara donat sekitar 12 menit sampai benar-benar tersusun dengan benar. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi III didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi III pada tabel 13:

Tabel 13. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi III

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	80 %	83,33%	27 menit

d. Intervensi IV

Pelaksanaan intervensi IV dilakukan pada hari Senin, 06 Maret 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini sama dengan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu menyusun benda dan mewarnai gambar dengan cara melukis dengan jari. Subjek KWA terlihat antusias saat akan belajar dengan peneliti, subjek KWA senang dan antusias saat peneliti menyiapkan alat permainan sensorimotor.

Pembelajaran dibuka dengan berdoa bersama subjek KWA dan apersepsi oleh peneliti, pada pelaksanaan intervensi IV ini, subjek KWA susah dikondisikan, tampak gaduh dan lari-lari di dalam ruangan, sehingga peneliti meminta bantuan guru kelas untuk mengkondisikan subjek KWA. Pembelajaran dilakukan setelah subjek KWA tenang dan mau belajar dengan peneliti. Pembelajaran pertama ialah melukis dengan jari, Subjek KWA menyendok adonan berwarna hijau dan mereams-remasnya, selanjutnya menggoreskan jarinya pada gambar kuda. Kegiatan selanjutnya ialah subjek menyendok adonan berwarna ungu dan merematnya kemudian menggoreskan jarinya pada gambar kambing. Subjek KWA mulai berkreasi dengan mencampurkan adonan beberapa adonan dan meremat-rematnya. Subjek bangga dengan hasil karyanya dengan menunjukkannya pada guru kelas. Rentang perhatian subjek selama bermain melukis dengan jari

sekitar 20 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan menyusun menara donat, peneliti meminta subjek KWA untuk menyusun menara dari yang terbesar hingga terkecil. Subjek KWA berhasil menyusunnya secara benar dengan rentang perhatian sekitar 8 menit. Subjek KWA masih susah dikondisikan pada awal dan akhir pembelajaran, dan terkadang masih marah-marah kalau keinginannya tidak dituruti. Pandangan subjek KWA terkadang masih teralihkan oleh gambar-gambar yang ada dalam ruangan. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi IV didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi IV yaitu :

Tabel 14. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi IV

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	86,67 %	91,67%	28 menit

e. Intervensi V

Intervensi V dilaksanakan pada hari Rabu, 08 Maret 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini sama dengan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu menyusun benda dan mewarnai gambar dengan cara melukis dengan jari. Subjek KWA terlihat antusias saat akan belajar dengan peneliti, subjek KWA menanyakan “kemarin kok *nggak* datang mbak?” subjek KWA tidak terlalu antusias saat peneliti menyiapkan alat permainan sensorimotor.

Pembelajaran dibuka dengan berdoa bersama subjek KWA dan apersepsi oleh peneliti, subjek KWA terlihat lebih tenang dan patuh jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Subjek KWA tidak terlihat antusias dan tidak mau

menyusun menara donat, akhirnya peneliti meminta subjek KWA untuk melakukan permainan melukis dengan jari. Subjek KWA sudah hafal dengan cara bermain melukis dengan jari, KWA menyendok adonan berwarna kuning, meremat adonan, dan menggoreskan pada gambar sepeda secara mandiri, selanjutnya subjek KWA menyendok adonan berwarna hijau, meremat adonan, dan menggoreskan jarinya pada gambar kereta, truk, dan perahu. Subjek KWA berkreasi dengan mencampurkan warna merah dan kuning, meremat adonan, dan menggoreskan jarinya pada gambar kucing. Subjek KWA juga mampu menjawab pertanyaan peneliti “gambar apa ini?”, subjek menjawab “kereta, perahu”. Rentang perhatian subjek KWA selama pembelajaran melukis dengan jari sekitar 20 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan menyusun menara donat, subjek KWA membongkar menara donat satu persatu dan menyusunnya kembali, namun masih terbalik-balik. Subjek KWA mampu menyusun secara tepat dengan bantuan peneliti “susun yang besar, warna merah terlebih dahulu”. Rentang perhatian subjek saat menyusun menara donat sekitar 10 menit. Subjek KWA terkadang masih memandang sekeliling kelas di akhir pembelajaran. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi V didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi V yaitu :

Tabel 15. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi V

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	90%	91,67%	30 menit

f. Intervensi VI

Intervensi VI dilaksanakan pada hari Kamis, 09 Maret 2017 mulai pukul 08.00 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini sama dengan materi yang diajarkan pada pertemuan sebelumnya yaitu menyusun benda dan mewarnai gambar dengan cara melukis dengan jari. Subjek KWA terlihat antusias saat akan belajar dengan peneliti, subjek KWA mengatakan “ayo belajar *kayak* kemarin mbak” subjek KWA terlihat antusias dan senang saat peneliti menyiapkan alat permainan sensorimotor.

Pembelajaran dibuka dengan berdoa bersama subjek KWA dan apersepsi oleh peneliti, subjek KWA terlihat lebih tenang dan patuh. Subjek KWA langsung meminta bermain menyusun menara donat, namun masih terbalik-balik dalam menyusunnya. Subjek KWA mengambil menara donat berwarna kuning dan memasukkannya, namun tidak pas karena ukurannya yang lebih kecil. Subjek mampu menyusun menara donat secara tepat dengan bantuan peneliti “susun yang warna merah terlebih dahulu sambil menunjuk menara donat berwarna merah”. Rentang perhatian subjek saat menyusun menara donat ialah 10 menit. pembelajaran berikutnya ialah permainan melukis dengan jari. Subjek KWA sudah hafal dengan cara bermain melukis dengan jari, KWA menyendok adonan berwarna kuning, meremat adonan, dan menggoreskan pada gambar sepeda motor secara mandiri, selanjutnya subjek KWA menyendok adonan berwarna ungu, meremat adonan, dan menggoreskan jarinya pada gambar truk, truk. Subjek KWA berkreasi dengan mencampurkan warna merah, biru dan kuning, meremat adonan, dan menggoreskan jarinya pada gambar kupu-kupu. Subjek KWA juga berinisiatif

tanya pada peneliti “gambaranya mana mbak?”. Subjek KWA mampu menjawab pertanyaan peneliti “mana yang lebih besar, merah atau biru?”, subjek menunjuk menara donat berwarna merah” dan memasangnya. Rentang perhatian subjek KWA selama pembelajaran melukis dengan jari sekitar 20 menit. Berdasarkan deskripsi mengenai pelaksanaan intervensi VI didapatkan hasil belajar subjek KWA selama intervensi VI yaitu:

Tabel 16. Data Hasil Subjek KWA pada Intervensi VI

Subjek	Materi Intervensi	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar atau melukis dengan jari dan menyusun menara donat	90%	91,67%	30 menit

Berdasarkan hasil data dari intervensi I-VI, untuk memperjelas hasil perolehan skor dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 17. Akumulasi Skor pada Fase Intervensi I-VI

Subjek	Materi Intervensi	Observasi ke	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar dan menyusun menara donat	1	80%	83,33%	26 menit
		2	83,33%	83,33%	26 menit
		3	80%	83,33%	27 menit
		4	86,67%	91,67%	28 menit
		5	90%	91,67%	30 menit
		6	90%	91,67%	30 menit

Berdasarkan tabel di atas, skor pencapaian subyek KWA mengalami perubahan yang positif meskipun pada pertemuan ketiga skor pada konsentrasi mengalami penurunan. Perbandingan intervensi pertama dengan intervensi terakhir juga menunjukkan perubahan yang positif yaitu skor konsentrasi pada intervensi ke enam 90% sedangkan intervensi pertama 80%. Pada aktivitas intrvensi ke enam 91,67% , sedangkan intervensi pertama 83,33%. Pada rentang

perhatian intervensi ke enam rentang perhatian subyek lebih lama jika dibandingkan intervensi pertama yaitu 30 menit dan 26 menit.

5. Deskripsi *Baseline-2*

Data *baseline-2* atau diperoleh melalui pengamatan atau observasi saat subjek KWA melakukan pembelajaran mewarnai dan menyusun gambar. Hal-hal yang diamati masih sama dengan pelaksanaan *baseline-1* maupun intervensi yaitu, konsentrasi ssubjek KWA selama mewarnai, aktivitas subjek KWA selama mewarnai, dan rentang perhatian subjek KWA selama mewarnai. *Baseline-2* dilaksanakan beberapa hari setelah pemberian perlakuan atau intervensi tepatnya pada Senin, 13 Maret 2017, Rabu, 15 Maret 2017, dan Kamis, 16 Maret 2017. Berikut hasil data pelaksanaan *baseline-2* terhadap subjek KWA:

Pelaksanaan *baseline-2*, KWA mulai terbiasa dengan pembelajaran yang diberikan. Subjek KWA sudah mampu menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan materi pembelajaran dan menunjukan media pembelajaran. KWA juga tidak sering bercanda saat pembelajaran, mampu memperhatikan pembelajaran dengan rentang yang lebih lama jika dibandingkan dengan pelaksanaan *baseline-1*. KWA sudah mulai menyelesaikan tugas dengan benar dan tepat waktu, dan tidak sering mengeluh. Aktivitas KWA dalam mewarnai gambar juga lebih baik jika dibandingkan dengan pelaksanaan *baseline-1* yaitu mampu melakukan tugas dengan mandiri dan beberapa dengan bantuan.

Berdasarkan hasil pengukuran terhadap perilaku yang dijadikan *target behavior*, yaitu konsentrasi belajar pada pembelajaran mewarnai setelah diberikan

intervensi menggunakan metode permainan sensorimotor, dapat dijelaskan pada tabel 18.

Tabel 18. Skor Pencapaian Subjek pada *Baseline-2*

Subjek	Materi Intervensi	Observasi ke	Konsetrasi Subjek	Aktivitas Subjek	Rentang Perhatian
KWA	Mewarnai gambar dan menyusun menara donat	1	73,33%	83,33%	18 menit
		2	76,67%	83,33%	20 menit
		3	80%	83,33%	20 menit

Berdasarkan data di atas, konsentrasi belajar KWA selama pembelajaran mewarnai dan menyusun benda bulat mengalami peningkatan yaitu pada sesi-1 pencapaian yang diperoleh sebesar 73,33%, sesi-2 sebesar 76,67%, dan sesi-3 meningkat menjadi 80%. Aktivitas siswa selama pembelajaran memperoleh pencapaian yang sama yaitu sebesar 83,33%. Rentang perhatian KWA juga meningkat dari sesi-1 ke sesi-2 dan 3, yaitu sesi-1 selama 18 menit dan sesi-2 dan 3 selama 20 menit.

B. Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian *Single Subject Research* ini ialah statistik deskriptif dan analisis dalam kondisi dengan penyajian data melalui tabel, grafik, dan perhitungan presentase. Analisis dilakukan pada setiap kondisi mulai dari *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2*. Adapun komponen analisis dalam kondisi meliputi panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, dan rentang data. Analisis dalam kondisi dilakukan pada tiga aspek yaitu konsentrasi belajar, aktivitas belajar, dan rentang perhatian.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran yang telah dipaparkan sebelumnya, untuk memperjelas perkembangan dari seluruh hasil penelitian ini pada subjek (KWA) pada tahap *baseline-1*, intervensi, maupun *baseline-2*, dapat disajikan dalam tabel dan grafik berikut ini:

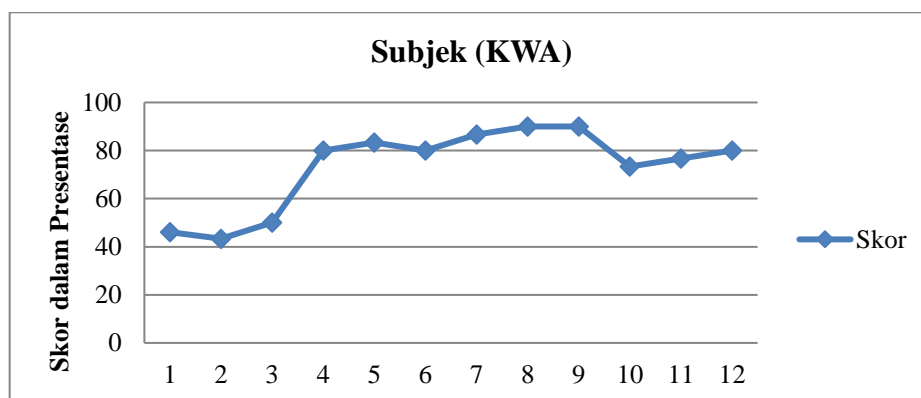
1. Skor Konsentrasi Belajar

Hasil subjek (KWA) didapatkan akumulasi skor (dalam persen) konsentrasi belajar mewarnai dan menyusun benda yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 19. Akumulasi Skor Konsentrasi dari Fase A, B, A'

Baseline-1 (A)			Intervensi (B)						Baseline-2 (A')		
46	43,33	50	80	83,33	80	86,67	90	90	73,33	76,67	80

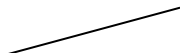
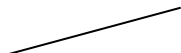
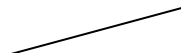
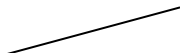
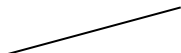
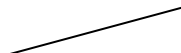
Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa konsentrasi belajar subjek (KWA) dari tahap *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* mengalami perubahan yang positif. Hal ini ditunjukkan dari perolehan skor dari *baseline-1* ke intervensi, maupun *baseline-1* ke *baseline-2*. Perolehan skor yang meningkat menunjukkan bahwa konsentrasi belajar subjek (KWA) semakin tinggi. Berdasarkan data di atas, selanjutnya dapat disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 3. Perbandingan Skor Konsentrasi Belajar Tahap A, B, A'

Berdasarkan data di atas, dapat diperhatikan bahwa konsentrasi belajar subjek KWA selama pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun benda setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan sensorimotor terjadi peningkatan dari *baseline-1* ke intervensi maupun dari *baseline-1* ke *baseline-2*. Hal ini menunjukkan terjadi perubahan yang positif dari subjek KWA yang ditunjukkan oleh perolehan yang semakin tinggi dari *baseline-1* ke *baseline-2*. Adapun analisis penelitian dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 20. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Konsentrasi Belajar

Kondisi	A	B	A'
1. Panjang kondisi	3	6	3
2. Estimasi kecenderungan arah	 (+)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4. Jejak data	 (+)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil (46%-50%)	Stabil (80%-90%)	Stabil (73,33%-80%)
6. Perubahan level	(46%-50%) (4%)	(90%-80%) (10%)	(80%-73,33%) (6,67%)

Berdasarkan analisis dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa kecenderungan arah dan jejak data dari ketiga kondisi naik (+), hal ini menunjukkan terjadi perubahan yang positif dari konsentrasi belajar subjek, kecenderungan stabilitas dan rentang data stabil sehingga pertemuan dihentikan. Konsentrasi belajar subjek KWA pada tahap *baseline-1* terlihat adanya perubahan level (+4). Perubahan konsentrasi belajar KWA tampak setelah diberikan intervensi dengan adanya perubahan level (+10). Konsentrasi belajar KWA pada

baseline-2 tampak meningkat dari *baseline-1* yaitu dengan adanya perubahan level (+6,67). Perhitungan secara rinci dari ke enam data analisis di atas terlampir.

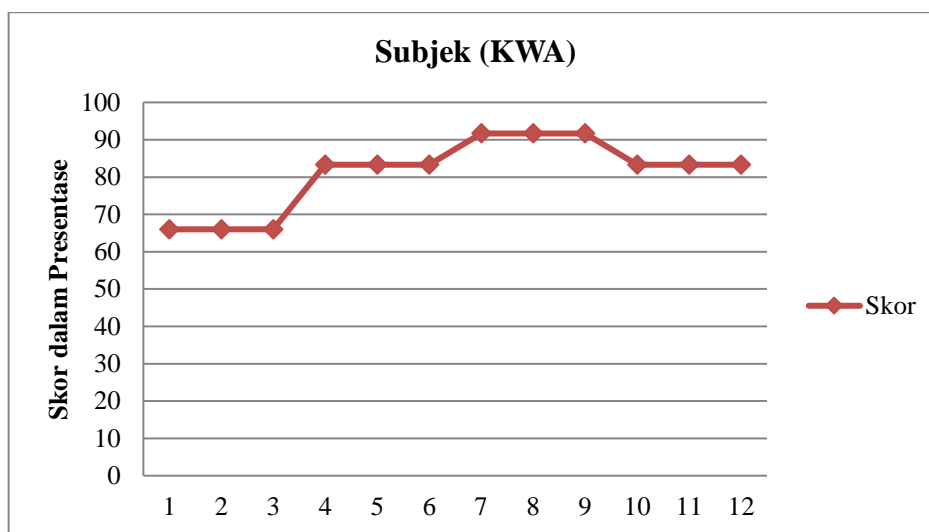
2. Aktivitas Siswa selama Pembelajaran

Hasil subjek (KWA) didapatkan akumulasi skor (dalam persen) aktivitas selama mewarnai dan menyusun benda yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 21. Akumulasi Skor Aktivitas Subjek Tahap A, B, A'

Tahap	Sesi-1	sesi-2	sesi-3	Sesi-4	Sesi-5	Sesi-6
A	66	66	66	-	-	-
B	83,33	83,33	83,33	91,67	91,67	91,67
A'	83,33	83,33	83,33	-	-	-

Berdasarkan data di atas, untuk memperjelas dapat disajikan dalam grafik berikut :









Gambar 4. Perbandingan Skor Aktivitas Belajar Tahap A, B, A'

Berdasarkan data di atas, dapat diperhatikan bahwa aktivitas subjek KWA selama pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun benda setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan sensorimotor memperoleh skor yang sama dari sesi *baseline-1* dan terjadi peningkatan dari *baseline-1* ke

intervensi, maupun dari *baseline-1* ke *baseline-2*. Berdasarkan data tersebut, adapun analisis penelitian dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 22. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Aktivitas Belajar

Kondisi	A	B	A'
1. Panjang kondisi	3	6	3
2. Estimasi kecenderungan arah	 (=)	 (+)	 (+)
3. Kecenderungan stabilitas	Stabil	Stabil	Stabil
4. Jejak data	 (=)	 (+)	 (+)
5. Level stabilitas dan rentang	Stabil (66%-66%)	Sabil (83,33%-91,67%)	Stabil (83,33%-83,33%)
6. Perubahan level	66%-66% (0%)	83,33%-91,67% (8,34%)	83,33%-83,33% (0%)

Berdasarkan analisis dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa kecenderungan arah dan jejak data kondisi *baseline-1* dan *baseline-2* sejajar yang berarti tidak mengalami perubahan pada kondisi *baseline-1* dan *baseline-2*, kondisi saat intervensi naik (+). Kecenderungan stabilitas dan rentang data stabil sehingga pertemuan dihentikan. Aktivitas subjek selama pembelajaran pada tahap *baseline-1* dan *baseline-2* tidak mengalami perubahan, namun pada tahap intervensi perilaku subjek KWA mengalami perubahan yang positif, yaitu adanya perubahan level (+8,34). Hal ini menunjukkan bahwa saat diberikan perlakuan aktivitas subjek KWA semakin membaik dan skor yang diperoleh subjek KWA fase *baseline-2* lebih tinggi daripada fase *baseline-1*. Perhitungan secara rinci dari ke enam data analisis di atas terlampir.

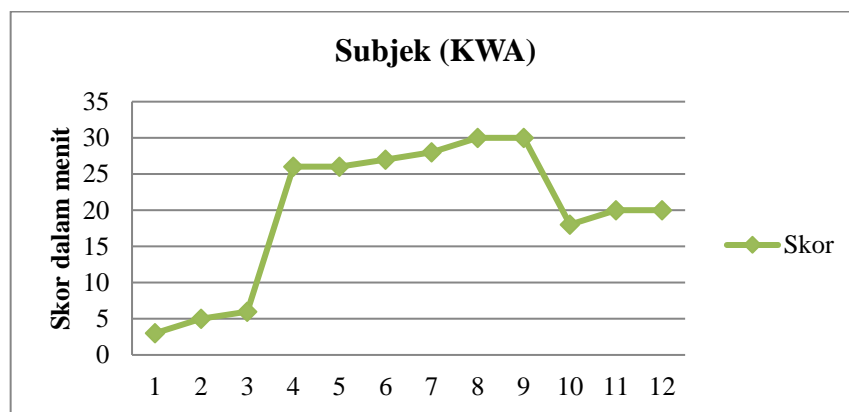
3. Rentang Perhatian

Hasil subjek KWA, didapatkan perkembangan rentang perhatian pada tabel berikut :

Tabel 23. Perkembangan Rentang Perhatian Tahap A, B, A'

Baseline-1 (A) Dalam Menit			Intervensi (B) Dalam Menit						Baseline-2 (A') Dalam Menit		
3	5	6	26	26	27	28	30	30	18	20	20

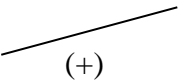

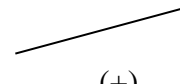
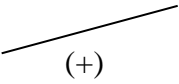

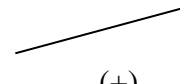
Berdasarkan data di atas, untuk memperjelas dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 5. Perbandingan Skor rentang perhatian Tahap A, B, A'

Berdasarkan data di atas, rentang perhatian subjek KWA selama pembelajaran mewarnai gambar dan menyusun benda setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode permainan sensorimotor terjadi perubahan yang positif berupa peningkatan rentang perhatian sebelum dan setelah diberikan intervensi, rentang perhatian subjek mengalami penurunan setelah diberikan intervensi yang terjadi pada *baseline-2* pertemuan pertama. Berdasarkan data tersebut, adapun analisis penelitian dalam kondisi dapat dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 24. Rangkuman Hasil Analisis Visual dalam Kondisi Rentang Perhatian

Kondisi	A	B	A'
1. Panjang kondisi	3	6	3
2. Estimasi kecenderungan arah			
3. Kecenderungan stabilitas	Tidak stabil (variabel)	Stabil	Stabil
4. Jejak data			
5. Level stabilitas dan rentang	Tidak stabil (3-6)	Stabil (26-30)	Stabil (18-20)
6. Perubahan level	3-6 (3)	26-30 (4)	18-20 (2)

Berdasarkan analisis dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa Berdasarkan analisis dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa kecenderungan arah dan jejak data dari ketiga kondisi naik (+) yang artinya rentang perhatian subjek mengalami perubahan yang positif dari setiap kondisi, kecenderungan stabilitas dan rentang data kondisi *baseline-1* variabel, sedangkan pada intervensi dan *baseline-2* stabil sehingga pertemuan dihentikan. Rentang perhatian subjek KWA pada tahap *baseline-1* terlihat adanya perubahan level (+3). Perubahan rentang perhatian subjek KWA tampak setelah diberikan intervensi dengan adanya perubahan level (+4). Rentang perhatian subjek KWA pada *baseline-2* terjadi perubahan yang tidak signifikan jika dibandingkan dengan *baseline-1*, yaitu dengan adanya perubahan level (+2). Perhitungan secara rinci dari ke enam data analisis di atas terlampir.

C. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa metode permainan sensorimotor mempunyai pengaruh yang positif terhadap perilaku yaitu konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

Pengaruh metode permainan sensorimotor dapat dilihat dengan adanya perubahan perolehan skor konsentrasi belajar sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Konsentrasi belajar KWA sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 46,44%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 76%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 29,56%. Aktivitas subjek sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 66%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata data 83,33%. Hal tersebut terjadi peningkatan presentase skor sebesar 17,33%. Selain itu, sebelum diberikan intervensi, subjek memiliki rentang perhatian dengan rerata 5 menit, rerata sedangkan setelah diberikan intervensi memperoleh rerata data 19 menit. Hal ini mengalami peningkatan rentang perhatian selama 14 menit. Metode permainan sensorimotor membuat anak lebih aktif dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Martika & Subagya (2014: 35) “latihan sensorimotor dapat membuat siswa lebih fokus dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan lebih fokus dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru”.

Anak yang menyandang retardasi/keterlambatan perkembangan di bidang kognitif melalui tahapan yang sama seperti anak yang tidak retardasi, dengan perbedaan pokok pada pencapaian nilai dan level yang tertinggi. Pencapaian bagi anak yang retardasi akan lebih lambat (Mumpuniarti & Pujaningsih, 2016: 135). Keterbatasan dan kondisi ini menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran di kelas.

Anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang memiliki karakteristik terlambat dalam perkembangan bahasa dan pre-akademik jika dibandingkan dengan anak-anak lain seperti pendapat dari *Association American Psychiatric* (2013: 13) bahwa “*For preschoolers, language and pre-academic skills develop slowly*”. Hal ini tentunya berpengaruh pada proses pembelajaran di kelas, salah satunya ialah pada pembelajaran seni budaya dan prakarya yaitu mewarnai dan menyusun benda.

Permasalahan di lapangan menunjukan anak dengan hambatan kecerdasan C1 kelas I memiliki permasalahan konsentrasi belajar yang rendah dan perhatian yang mudah teralihkan. Karakteristik subjek ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan. Mindari & Supriyo (2015: 66) mengatakan “apabila siswa tidak dapat berkonsentrasi ketika sedang belajar maka siswa akan mengalami kesulitan dalam melakukan aktivitas belajar secara menyeluruh”. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang dapat menarik perhatian siswa.

Penggunaan metode bermain seperti permainan sensorimotor memiliki pengaruh yang positif terhadap permasalahan anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang seperti permasalahan konsentrasi belajar. Tedjasaputra (2001:

31) mengatakan “permainan sensorimotor merupakan permainan yang mengandalkan indera dan gerakan-gerakan tubuh. Pada anak pra sekolah, misalnya keasyikan saat mendengar suara air, menhisap mie. Anak-anak juga menikmati berbagai tekstur yang mereka rasakan saat bermain dengan pasir atau adonan terigu”. Penggunaan permainan sensorimotor ini karena dalam permainan ini mengandalkan semua indera dan gerakan motorik serta bahan yang digunakan dalam permainan ini mudah didapatkan.

Penggunaan metode permainan yang digunakan meliputi permainan menyusun benda bundar dan melukis dengan jari. Langkah-langkah pemberian treatment permainan menyusun benda bundar diadaptasi dari Danuatmaja (2003: 110) yang meliputi “anak memegang benda bentuk bundar yang telah dilubang, anak memasukan bentuk itu pada tiang yang disediakan...”, permainan melukis dengan jari juga berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan Danuatmaja (2003: 115) meliputi “anak mencelupkan semua jarinya ke dalam warna sepuhan kue. Anak menggoreskan jarinya pada kertas yang disediakan dengan arah bebas”.

Pembelajaran mewarnai dan menyusun benda menggunakan metode permainan sensorimotor mempengaruhi sikap siswa selama mengikuti pembelajaran. Subjek lebih menjaga pandangannya terhadap media yang digunakan, tidak sering bercanda selama pembelajaran, subjek mampu memperhatikan pembelajaran selama 30 menit, subjek mampu mengerjakan tugas dengan benar, subjek terlihat antusias dan senang selama pembelajaran, dan subjek tidak sering mengeluh saat pembelajaran berlangsung. Sikap-sikap subjek tersebut dapat diamati dengan memperhatikan indikator atau ciri-ciri orang yang

berkonsentrasi. Makmun (2004: 195) menjelaskan beberapa ciri seseorang berkonsentrasi dapat dilihat dari “fokus pandangan, perhatian, sambutan lisan, kemampuan menjawab, sambutan psikomotorik, sambutan ekspresif”.

Metode permainan sensorimotor dapat diterapkan pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang dalam hal konsentrasi belajar. Hal ini sependapat dengan Hartati (2005: 94) “dengan bermain dapat melatih konsentrasi, (pemusatan perhatian pada tugas tertentu). Seperti melatih konsep dasar warna, bentuk, dan lain lain”. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa, penggunaan metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan data sebelum diberikan intervensi dengan data setelah diberikan intervensi yang mengalami peningkatan.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tentang pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman memiliki keterbatasan yaitu uji validitas panduan observasi belum dilakukan pada ahli, namun masih pada praktisi dalam penelitian ini adalah guru kelas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB Negeri 1 Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan perubahan perolehan skor konsentrasi belajar dari sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Konsentrasi belajar KWA sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 46,44%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 76%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan sebesar 29,56%. Aktivitas subjek sebelum diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata 66%, sedangkan setelah diberikan intervensi diperoleh data dengan rerata data 83,33%. Hal tersebut terjadi peningkatan presentase skor sebesar 17,33%. Selain itu, sebelum diberikan intervensi, subjek memiliki rentang perhatian dengan rerata 5 menit, rerata sedangkan setelah diberikan intervensi memperoleh rerata data 19 menit. Hal ini mengalami peningkatan rentang perhatian selama 14 menit.

B. Implikasi

Permainan sensorimotor merupakan jenis permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang berupa motorik kasar dan halus. Permainan ini untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Permainan sensorimotor dapat digunakan untuk mengatasi

masalah konsentrasi belajar anak, khususnya anak dengan hambatan kecerdasan sedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Hal ini mengandung implikasi agar kedepannya guru maupun pihak sekolah lebih memperhatikan metode pembelajaran yaitu dapat menggunakan metode permainan sensorimotor.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan metode permainan sensorimotor sebagai alternatif metode pembelajaran di kelas untuk anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang, karena metode permainan dapat membantu anak lebih berkonsentrasi selama pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar dalam penelitian selanjutnya, ataupun dapat menggunakan permainan sensorimotor yang lain dan pada subjek yang memiliki hambatan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- American Association on Intellectual and Development Disabilities. (2010). *Intellectual Disability*. Washington DC: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities.
- Andayani. (2012). *Problema dan aksioma : dalam Metodologi pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Ardipal. (2010). Kurikulum pendidikan seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Jurnal Bahasa dan Seni* Vol. 11 No. 1 Tahun 2010 (1-10) , 1-10.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian Satu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Assjari, M & Sopariah, E. S. (2011). Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 17, Maret , 225-243.
- Association, A. P. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorder "DSM 5"*. Washington DC: American Association Psychiatric Publishing.
- Baedowi, et al. (2015). *Potret Pendidikan Kita*. Jakarta: Pustaka Alfabet.
- Bahri, D. S. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cholidah, E. S. (2005). *Terapi Permainan bagi Anak yang Memerlukan Layanan Pendidikan Khusus*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Danuatmaja, B. (2003). *Terapi Anak Autis di Rumah*. Jakarta: Puspa Swara.
- Darwis, D. (2014). Efektivitas metode Latihan sensoris Motor dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis (Huruf Vokal) bagi Anak Tunarungu sedang. *E-JUPEKhu* , 87.
- Dimayati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwitagama, W. K. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Einon, D. (2005). *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun*. Jakarta: Erlangga.
- Fanu, J. L. (2009). *Deteksi Dini Masalah-Masalah Psikologi Anak*. Yogyakarta: Think.
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Herlina, Y. (2013). *Modul Pembelajaran Anak Usia Dini yang Menyenangkan melalui Bermain*. Bandung: BP-PNFI Provinsi Bengkulu dan PP-PAUDNI Bandung.
- Kementerian Pendidikan Indonesia. (2014). *Buku Guru Seni Budaya*. Milik Negara Tidak Diperdagangkan.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2008, Maret 17). Retrieved Oktober 14, 2016, from Pemberdayaan Penyandang Cacat : Apa Tanggung Jawab Sosial Perusahaan:
<http://www.kemsos.go.id/modules.php?name=News&file=article&sid=594>
- Kemis & Rosnawati. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Makmun, A. S. (2004). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.

- Martika, T. & Subagya. (2014). Pengaruh Latihan Sensorimotor terhadap Kemampuan Menulis Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap di SLB C-G Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013. *JRR Tahun 23*, No. 1. Juni 2014 29-38
- Mindari & Supriyo. (2015). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan*. Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application , 2.
- Mumpuniarti & Pujaningsih. (2016). *Pembelajaran Akademik Fungsional dalam Konteks Pendidikan Khusus Orientasi Budaya*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Mumpuniarti. (2007). *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Pasaremi. (2014). *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Bermain Sensori Motor di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Bengkulu. Bengkulu.
- Purwanto, M. N. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Rusyan, T. (1989). *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, D. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperila Bhakti Utama.

- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugihartono, D. (2013). *Psikologi Pendidikan cetakan 2*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak SD*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sunanto, et al. (2006). *Pengantar Penelitian Subjek Tunggal*. Bandung: UPI Press.
- Susanto, H. (2006). Meningkatkan Konsentrasi Siswa Melalui Optimalisasi Modalitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur V(06)* , 46.
- Syah. (2007). *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wantah, M. J. (2007). *Pengembangan Kemandirian Anak Tunagrahita Mampu Latih*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Widayati, A. (2004). Metode Mengajar sebagai Strategi dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar . *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. III No. 1* , 66-70.
- Widiyati, W. (2015). *Pembelajaran Sensorimotor untuk Anak Autis di PAUD Inklusi sebuah Tinjauan Psikologis*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan , 173.
- Widodo & Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kompas Gramedia.

Zuriah, N. (2007). *Metodologi Penelitian Sosial & Pendidikan Teori- Aplikasi*.
Jakarta: PT Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Analisis Dalam Kondisi Konsentrasi Belajar

A. Baseline-1

1. Panjang kondisi *baseline*-1 = 3
2. Kecenderungan arah = sejajar
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	X	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
50	X	0,15	= 7,5
Mean level = $(46+43,33+50)/3 = 46,44$ Batas atas = $46,44 + \frac{1}{2}(7,5) = 50,19$ Batas bawah = $46,44 - \frac{1}{2}(7,5) = 42,69$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
3	:	3	=100%

4. Jejak data = sejajar
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (46-50)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $50-46 = 6$

B. Intervensi

1. Panjang kondisi intervensi = 6
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	X	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
90	X	0,15	= 13,5
Mean level = $(80+83,33+80+86,67+90+90)/6 = 85,33$ Batas atas = $85,33 + \frac{1}{2}(13,5) = 92,08$ Batas bawah = $85,33 - \frac{1}{2}(13,5) = 78,58$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas

poin yang ada dalam rentang			
6	:	6	=100%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (80-90)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $90-80=10$

C. *Baseline-2*

1. Panjang kondisi *baseline-2* = 3
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	X	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
80	X	0,15	= 6
Mean level = $(73,33+76,67+80)/3=76,67$ Batas atas = $76,67+ \frac{1}{2}(6)=79,6=80$ Batas bawah = $76,67- \frac{1}{2}(6)=73,67$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
3	:	3	=100%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (73,33-80)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $80-73,33=6,67$

Lampiran 2. Analisis Dalam Kondisi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

A. Baseline-1

1. Panjang kondisi *baseline*-1 = 3
2. Kecenderungan arah = sejajar
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	x	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
66	x	0,15	= 9,9
Mean level = $(66+66+66)/3 = 66$ Batas atas = $66 + \frac{1}{2}(9,9) = 79,95$ Batas bawah = $66 - \frac{1}{2}(9,9) = 61,05$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
3	:	3	=100%

4. Jejak data = sejajar
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (66-66)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $66-66 = 0$

B. Intervensi

1. Panjang kondisi intervensi = 6
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	X	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
91,67	X	0,15	= 13,75
Mean level = $(83,33+83,33+83,33+91,67+91,67+91,67)/6 = 87,5$ Batas atas = $87,5 + \frac{1}{2}(13,75) = 94,48$ Batas bawah = $87,5 - \frac{1}{2}(13,75) = 80,63$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas

poin yang ada dalam rentang			
6	:	6	=100%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (83,33-91,67)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $91,67 - 83,33 = 8,34$

C. *Baseline-2*

1. Panjang kondisi *baseline-2* = 3
2. Kecenderungan arah = sejajar
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	x	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
83,33	x	0,15	= 12,5
Mean level = $(83,33 + 83,33 + 83,33) / 3 = 83,33$			
Batas atas = $83,33 + \frac{1}{2} (12,5) = 89,58$			
Batas bawah = $83,33 - \frac{1}{2} (12,5) = 77,08$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
3	:	3	=100%

4. Jejak data = sejajar
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (83,33-83,33)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $83,33 - 83,33 = 0$

Lampiran 3. Analisis Dalam Kondisi Rentang Perhatian Siswa

A. Baseline-1

1. Panjang kondisi *baseline*-1 = 3
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	x	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
6	x	0,15	= 0,9
Mean level = $(3+5+6)/3 = 4,67$ Batas atas = $6 + \frac{1}{2}(0,9) = 0,45 = 5,12$ Batas bawah = $6 - \frac{1}{2}(0,9) = 0,45 = 4,22$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
1	:	3	=33,33%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = tidak stabil/ variabel (3-6)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $6-3 = 3$

B. Intervensi

1. Panjang kondisi intervensi = 6
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	X	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
30	X	0,15	= 2,25
Mean level = $(26+26+27+28+30+30)/6 = 27,83$ Batas atas = $27,83 + \frac{1}{2}(2,25) = 30,1$ Batas atas = $27,83 - \frac{1}{2}(2,25) = 25,58$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas

poin yang ada dalam rentang			
6	:	6	=100%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (26-30)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $30-26=4$

C. *Baseline-2*

1. Panjang kondisi *baseline-2* = 3
2. Kecenderungan arah = naik
3. Kecenderungan stabilitas dengan kriteria 15%

Skor tertinggi	x	Kriteria stabilitas	= rentang stabilitas
20	x	0,15	= 3
Mean level = $(18+20+20)/3=19,33$ Batas atas = $19,33+ \frac{1}{2}(3)=20,83$ Batas bawah = $19,33- \frac{1}{2}(3)=17,83$			
Presetase stabilitas =			
Banyaknya data poin yang ada dalam rentang	:	Banyaknya data	= presentase stabilitas
3	:	3	=100%

4. Jejak data = naik
5. Level stabilitas dan rentang = stabil (18-20)
6. Perubahan level : data pertama- data terakhir = $20-18=2$

Lampiran 4. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Baseline-1

Hari/ tanggal : Jumat, 16 Februari 017
Sesi : Baseline-1 ssi 1
Observer : Indra Setyaningsih
Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

3) Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen

4) Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteia		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan		√			
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit		√			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan dilakukan	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media	√				

	pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti					
8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran		√			
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			Sulit dikondisikan
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit		√			
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran		√			
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran	√				
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	√				
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya		√			
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)		√			Siswa berkata mau minum, ngantuk
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar		√			
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu		√			
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya	√				
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta guru		√			

24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan		√			
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran		√			
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan pembelajaran		√			
Jumlah		14	0			
Skor dalam presentase		46 %				

Hari/ tanggal : Senin 20 Februari 017

Sesi : Baseline-1 sesi 2

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteia		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	

1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran		√			
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan	√				Beberapa detik
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan	√				
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit		√			
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan dilakukan	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			Sulit dikondisikan
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit		√			
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran		√			
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran	√				Siswa mengatakan “habis ini ngapain mbak ?”
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran		√			

15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya		√			
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)		√			Siswa berkata mau minum, ngantuk
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar		√			
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar		√			
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu		√			
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta guru		√			
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan		√			
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			Sulit dikondisikan, berlari di ruangan
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran		√			
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan		√			

	pembelajaran					
	Jumlah	13	0			
	Skor dalam presentase	43,33 %				

Hari/ tanggal : Kamis 23 Februari 017

Sesi : Baseline-1 sesi 3

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteia		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran		√			
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan	√				Beberapa detik
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit	√				10 menit
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan dilakukan	√				

7.	Siswa memperhatikan/ melihat media pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran		√			
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			Sulit dikondisikan, lari-lari
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit		√			
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran		√			
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran		√			
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya		√			
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)		√			Siswa berkata mau minum, ngantuk
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar		√			
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu		√			
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta	√				

	guru					
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan		√			
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			Awalnya subyek tidak mau belajar
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran		√			Siswa mengatakan “itu terus”
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan pembelajaran	√				
Jumlah		15	0			
Skor dalam presentase		50 %				

Lampiran 5. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Intervensi

Hari/ tanggal : Jumat, 24 Februari 2017
Sesi : Intervensi sesi 1
Observer : Indra Setyaningsih
Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
- 2) Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti menunjukan media permainan sensorimotor	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan sensorimotor	√				
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media permainan sensorimotor selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan		√			Siswa berlarian di sekeliling ruangan

	sensorimotor					
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor		√			Sering cerita
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				15-20 menit
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor	√				Siswa mengatakan “gambar apa mbak?”
14.	Siswa bertanya terkait media permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran	√				Siswa mengatakan “terus ngapain mbak?”
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				Memperlihatkan hasil karyanya
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, mengantuk, lapar, dll)		√			Siswa mengatakan “lapar, sudah”
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar	√				Menjawab gambar sapi, kucing, kelinci

20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				Siswa menyendok adonan, mencampurkan, meremat, menempel, mewarnai dengan 1 jari
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya	√				
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				Mencampur adonan berbagai warna
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan		√			

	sensorimotor					
Jumlah		24	0			
Skor dalam presentase		80%				

Hari/ tanggal : Senin, 27 Februari 2017

Sesi : Intervensi sesi 2

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti menunjukan media permainan sensorimotor	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan sensorimotor		√			
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media permainan sensorimotor selama 10-15 menit	√				

6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan sensorimotor	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor		√			
14.	Siswa bertanya terkait media permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran		√			
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari	√				

	peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar					
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya	√				
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				

30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
Jumlah		25	0			
Skor dalam presentase		83,33%				

Hari/ tanggal : Rabu, 1 Maret 2017
 Sesi : Intervensi sesi 3
 Observer : Indra Setyaningsih
 Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti menunjukan media permainan sensorimotor	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan sensorimotor		√			
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan	√				
5.	Siswa menjaga pandangan pada	√				

	media permainan sensorimotor selama 10-15 menit					
6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan sensorimotor		√			
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditunjukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor		√			
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor	√				
14.	Siswa bertanya terkait media permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran	√				
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)		√			
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				

18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya	√				
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				

29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
Jumlah		24	0			
Skor dalam presentase		80%				

Hari/ tanggal : Senin, 6 Maret 2017
 Sesi : Intervensi sesi 4
 Observer : Indra Setyaningsih
 Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti menunjukan media permainan sensorimotor	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan	√				

	sensorimotor					
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media permainan sensorimotor selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan sensorimotor	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor	√				
14.	Siswa bertanya terkait media permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran	√				
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				

16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan	√				

	sensorimotor					
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
Jumlah		26	0			
Skor dalam presentase		86,67%				

Hari/ tanggal : Rabu, 8 Maret 2017
 Sesi : Intervensi sesi 5
 Observer : Indra Setyaningsih
 Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti menunjukan media permainan sensorimotor		√			

3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan sensorimotor	√				
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media permainan sensorimotor selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan sensorimotor	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor		√			
14.	Siswa bertanya terkait media permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran	√				

15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya	√				
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				

27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
Jumlah		27	0			
Skor dalam presentase		90%				

Hari/ tanggal : Kamis, 9 Maret 2017
 Sesi : Intervensi sesi 6
 Observer : Indra Setyaningsih
 Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat peneliti	√				

	menunjukkan media permainan sensorimotor					
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan permainan sensorimotor	√				
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan	√				
5.	Siswa menjaga pandangan pada media permainan sensorimotor selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan saat peneliti menjelaskan tentang permainan sensorimotor		√			
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media permainan sensorimotor yang ditunjukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda selama permainan sensorimotor	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat permainan sensorimotor dilakukan	√				
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 10-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran/ permainan sensorimotor	√				
14.	Siswa bertanya terkait media	√				

	permainan sensorimotor yang digunakan dalam pembelajaran					
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti selama permainan sensorimotor dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam permainan sensorimotor dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam permainan sensorimotor dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa mengacungkan tangan saat mencoba menjawab	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam permainan sensorimotor yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat	√				

	pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor					
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
29.	Siswa tidak sedih saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat pembelajaran/ dalam permainan sensorimotor		√			
Jumlah		27	0			
Skor dalam presentase		90%				

Lampiran 6. Hasil Observasi Konsentrasi Belajar pada Baseline-2

Hari/ tanggal : Senin, 13 Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 1

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan		√			
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan		√			
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan dilakukan	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti	√				

8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran		√			
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran		√			
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta guru	√				

24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan		√			
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran	√				
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan pembelajaran		√			
Jumlah		22	0			
Skor dalam presentase		73,33 %				

Hari/ tanggal : Senin, 13 Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 2

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	

1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan	√				
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan	√				
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan dilakukan	√				
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran		√			
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran		√			

15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya		√			
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, ngantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil kerjanya		√			
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta guru	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran	√				
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan		√			

	pembelajaran					
	Jumlah	23	0			
	Skor dalam presentase	76,67%				

Hari/ tanggal : Kamis, 16 Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 3

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

Teknik skoring pada instrumen observasi konsentrasi belajar adalah sebagai berikut :

1. Siswa mendapat nilai 1 jika siswa melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen
2. Siswa mendapatkan nilai 0 jika siswa tidak melakukan kegiatan yang ada di butir instrumen , skor maksimal 30.

No	Indikator	Kriteria		Skor		Keterangan
		Ya	Tidak	1	0	
1.	Siswa segera melihat peneliti saat memasuki ruangan	√				
2.	Siswa antusias saat melihat media pembelajaran	√				
3.	Siswa menjaga pandangan saat peneliti menjelaskan pembelajaran yang akan dilakukan		√			
4.	Siswa tidak memandang sekeliling ruangan	√				
5.	Siswa menjaga pandangan pada media pembelajaran selama 10-15 menit	√				
6.	Siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti tentang pembelajaran yang akan	√				

	dilakukan					
7.	Siswa memperhatikan/ melihat media pembelajaran yang ditujukan oleh peneliti	√				
8.	Siswa tidak bercanda saat pembelajaran	√				
9.	Siswa bersikap tenang saat kegiatan pembelajaran		√			
10.	Siswa memperhatikan pembelajaran selama 5-15 menit	√				
11.	Siswa sering meminta mengganti media/ materi pembelajaran	√				
12.	Siswa menyapa peneliti	√				
13.	Siswa bertanya tentang materi pembelajaran		√			
14.	Siswa bertanya terkait media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran	√				
15.	Siswa memuji dirinya atas hasil kerjanya	√				
16.	Siswa tidak mengatakan kalimat yang menandakan kebosanan (sudah, mengantuk, lapar, dll)	√				
17.	Siswa menjawab salam dari peneliti	√				
18.	Siswa menjawab sapaan dari peneliti	√				
19.	Siswa menjawab pertanyaan dari peneliti dengan benar	√				
20.	Siswa mengerjakan tugas dalam pembelajaran dengan benar	√				
21.	Siswa menyelesaikan tugas dalam pembelajaran dengan tepat waktu	√				
22.	Siswa memberi tepuk tangan atas hasil		√			

	kerjanya					
23.	Siswa melakukan kegiatan yang diminta guru	√				
24.	Siswa berkreasi dengan media dalam pembelajaran yang digunakan	√				
25.	Siswa terlihat senang saat kegiatan pembelajaran	√				
26.	Siswa tidak terlihat gaduh saat kegiatan pembelajaran		√			
27.	Siswa tidak tertawa berlebihan saat kegiatan pembelajaran	√				
28.	Siswa tidak mengeluh saat kegiatan pembelajaran	√				
29.	Siswa tidak sedih saat kegiatan pembelajaran	√				
30.	Siswa tidak marah-marah saat kegiatan pembelajaran		√			
Jumlah		24	0			
Skor dalam presentase		80%				

Lampiran 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Baseline-1

Hari/ tanggal : Jumat, 16 Februari 2017

Sesi : Baseline-1 sesi 1

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

MM (Mampu Mandiri/ skor 3) : Siswa melakukan permainan secara mandiri tanpa bantuan sedikitpun dari interver

MDB (Mampu dengan Bantuan/ skor 2) : Siswa melakukan permainan dengan bantuan interver baik sedikit atau banyak dalam bentuk bantuan lisan atau tindakan

BM (Belum Mampu/ skor 1) : Siswa belum mampu melakukan permainan meskipun sudah diberi bantuan berupa rangasangan baik lisan maupun tindakan.

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	Subyek langsung melihat
2.	Siswa memegang krayon		√		2	3	Bantuan lisan
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar			√	1	3	Tidak menjawab
Skor yang dicapai					7	12	
Skor dalam presentase					66%		

Hari/ tanggal : Senin, 20 Februari 2017

Sesi : Baseline-1 sesi 2

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	
2.	Siswa memegang krayon		√		2	3	Belum sempurna
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	Belum rapi
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar			√	1	3	Tidak menjawab
Skor yang dicapai					7	12	
Skor dalam presentase					66%		

Hari/ tanggal : Kamis, 23 Februari 2017

Sesi : Baseline-1 sesi 3

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	Subyek langsung melihat
2.	Siswa memegang krayon		√		2	3	Bantuan lisan
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar			√	1	3	Tidak menjawab
Skor yang dicapai					7	12	
Skor dalam presentase					66%		

Lampiran 8. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Intervensi

Hari/ tanggal : Jumat, 24 Februari 2017

Sesi : Intervensi sesi 1

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

MM (Mampu Mandiri/ skor 3) : Siswa melakukan permainan secara mandiri tanpa bantuan sedikitpun dari interver
 MDB (Mampu dengan Bantuan/ skor 2) : Siswa melakukan permainan dengan bantuan interver baik sedikit atau banyak dalam bentuk bantuan lisan atau tindakan
 BM (Belum Mampu/ skor 1) : Siswa belum mampu melakukan permainan meskipun sudah diberi bantuan berupa rangasangan baik lisan maupun tindakan.

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	Langsung melihat
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas		√		2	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	
Skor yang dicapai					10	12	
Skor dalam presentase					83,33%		

Hari/ tanggal : Senin, 27 Februari 2017

Sesi : Intervensi sesi 2

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas		√		2	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	

Skor yang dicapai	10	12	
Skor dalam presentase	83,33%		

Hari/ tanggal : Rabu, 1 Maret 2017

Sesi : Intervensi sesi 3

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	Meremat-remat
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas		√		2	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	Terbalik-balik
Skor yang dicapai					10	12	
Skor dalam presentase					83,33%		

Hari/ tanggal : Senin, 6 Maret 2017

Sesi : Intervensi sesi 4

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	Mewarnai gambar kuda
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas	√			3	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	Meminta bermain donat
Skor yang dicapai					11	12	
Skor dalam presentase					91,97%		

Hari/ tanggal : Rabu, 8 Maret 2017

Sesi : Intervensi sesi 5

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	Mrngambil beberapa gambar
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	Meremat adonan
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas	√			3	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	Bantuan lisan
Skor yang dicapai					11	12	
Skor dalam presentase					91,97%		

Hari/ tanggal : Kamis, 9 Maret 2017

Sesi : Intervensi sesi 6

Observer : Indra Setyaningsih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media permainan	√			3	3	Langsung melihat
2.	Siswa mencelupkan jarinya ke adonan sepuhan kue	√			3	3	
3.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas	√			3	3	
4.	Siswa menyusun donat plastik dari yang terkecil hingga terbesar		√		2	3	
Skor yang dicapai					11	12	
Skor dalam presentase					91,97%		

Lampiran 9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Fase Baseline-2

Hari/ tanggal : Senin, 13Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 1

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

MM (Mampu Mandiri/ skor 3) : Siswa melakukan permainan secara mandiri tanpa bantuan sedikitpun dari interver

MDB (Mampu dengan Bantuan/ skor 2) : Siswa melakukan permainan dengan bantuan interver baik sedikit atau banyak dalam bentuk bantuan lisan atau tindakan

BM (Belum Mampu/ skor 1) : Siswa belum mampu melakukan permainan meskipun sudah diberi bantuan berupa rangasangan baik lisan maupun tindakan.

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	
2.	Siswa memegang krayon	√			3	3	
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar		√		2	3	
Skor yang dicapai					10	12	
Skor dalam presentase					83,33%		

Hari/ tanggal : Kamis, 16 Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 2

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	
2.	Siswa memegang krayon	√			3	3	
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar		√		2	3	
Skor yang dicapai					10	12	
Skor dalam presentase					83,33%		

Hari/ tanggal : Senin, 0 Maret 2017

Sesi : Baseline-2 sesi 3

Observer : Indra Setyaningih

Berilah tanda (√) pada kolom kriteria

No	Indikator	Kriteria			Skor		Keterangan
		MM	MdB	BM	Real Skor	Skor Maks.	
1.	Siswa melihat media	√			3	3	
2.	Siswa memegang krayon	√			3	3	
3.	Siswa mewarnai gambar		√		2	3	
4.	Siswa mengurutkan gambar dari yang terkecil sampai terbesar		√		2	3	
Skor yang dicapai					10	12	
Skor dalam presentase					83,33%		

Lampiran 10. Hasil Rentang Perhatian Siswa Selama Pembelajaran

No	Sesi	Rentang perhatian	Keterangan
1.	A1 Jumat, 16 Feb 2017	3 menit	Subyek mengatakan “selesai” pada 10 detik, padahal tugasnya belum selesai
2.	A2 Senin, 20 Feb 2017	5 menit	2 menit untuk mewarnai 3 menit untuk menyusun gambar
3.	A3 Kamis, 23 Feb 2017	6 menit	
4.	B1 Jumat, 24 Feb 2017	26 menit	10 menit untuk menyusun menara domat 16 menit untuk melukis dengan jari
5.	B2 Senin, 27 Feb 2017	26 menit	6 menit untuk menyusun menara domat 20 menit untuk melukis dengan jari
6.	B3 Rabu, 1 Maret 2017	27 menit	12 menit untuk menyusun menara domat 15 menit untuk melukis dengan jari
7.	B4 Senin, 6 Maret 2017	28 menit	8 menit untuk menyusun menara domat 20 menit untuk melukis dengan jari
8.	B5 Kamis, 9 Maret 2017	30 menit	10 menit untuk menyusun menara domat 20 menit untuk melukis dengan jari
9.	B6 Jumat, 10 Maret 2017	30 menit	10 menit untuk menyusun menara domat 20 menit untuk melukis dengan jari
10.	A’1 Senin, 13 Maret 2017	15 menit	4 menit untuk menyusun menara domat 11 menit untuk melukis dengan jari
11.	A’2 Rabu, 5 maret 2017	20 menit	5 menit untuk menyusun menara domat 15 menit untuk melukis dengan jari
12.	A’3 Kamis, 16 Maret 2017	20 menit	6 menit untuk menyusun menara domat 14 menit untuk melukis dengan jari

Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Kelas/Semester : I C1 / II (dua)
Pembelajaran ke : 1-12
Tahun Pelajaran : 2016/2017
Waktu : 12x pertemuan

A. Standar Kompetensi

Memahami unsur-unsur rupa pada bentuk-bentuk alam ke dalam karya seni rupa dua dimensi

B. Kompetensi Dasar

3.1 Mengenal gambar ekspresi.

4.1 Mewarnai gambar

4.2 Melukis dengan jari

4.3 Menyusun gambar

Indikator

- 1.1.1 Siswa mengenal keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan beragama sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah dan sekolah
- 2.1.1 Siswa menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan teman, dan guru sebagai perwujudan nilai dan moral Pancasila
- 3.1.1 Siswa mengenal gambar-gambar hewan
- 3.1.2 Siswa mengidentifikasi gambar-gambar hewan
- 4.1.1 Siswa mewarnai gambar
- 4.3.1 Siswa melukis dengan jari menggunakan berbagai warna
- 4.3.2 Siswa mengurutkan gambar dari yang terbesar ke terkecil

C. Tujuan pembelajaran

- 1. Siswa mampu mewarnai gambar dengan tepat
- 2. Siswa mampu melukis dengan jari menggunakan berbagai warna sesuai kreasinya

3. Siswa mampu menyusun gambar/ benda dari yang terbesar sampai terkecil secara urut

D. Materi Pembelajaran

Mewarnai gambar

Melukis dengan jari

Menyusun benda/ gambar

E. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

Metode : permainan sensorimotor, tanya jawab

Pendekatan : saintifik

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Finger paint set
2. Gambar-gambar hewan, bola, dan batang korek api
3. Krayon
4. Kertas kosong
5. Donat-donat plastik

G. Kemampuan awal

No	Nama Siswa	Kemampuan awal
1	Krisna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhitung : mampu menirukan angka 1-5 2. Menulis : mampu memegang pensil, mencoret-coret, mampu membuat garis lurus, belum mampu mewarnai sesuai pola, belum mampu menebalkan sesuai pola 3. Konsentrasi rendah dan mudah teralihkan 4. Mampu menyebutkan nama diri dan nama teman. 5. Mampu menyanyikan lagu satu-satu aku sayang ibu dengan bantuan

H. Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berdoa. 2. Siswa menjawab salam dan kabar mereka. 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	3. Siswa bernyanyi “Dua Mata Saya” sebelum melaksanakan pembelajaran inti. 4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru kegiatan yang akan dilakukan hari ini dan apa tujuan yang akan dicapai dari kegiatan tersebut dengan bahasa yang sederhana dan dapat dipahami.	
Kegiatan Inti	<p>Pertemuan ke- 1-3</p> 5. Siswa mengamati gambar-gambar hewan 6. Siswa mencoba mewarnainya 7. Siswa mengamati gambar bola 8. Siswa mencoba mengurutkannya dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya 9. Siswa mengamati gambar korek api 10. Siswa mencoba mengurutkannya dari yang tertinggi ke terpendek atau sebaliknya <p>Pertemuan ke- 4-9</p> 11. Siswa mengamati finger paint set untuk melukis dengan jari 12. Siswa mencelupkan jarinya ke dalam sepuhan kue 13. Siswa menggoreskan jarinya pada kertas kosong 14. Siswa mengamati donat-donat plastik 15. Siswa mencoba menyusun donat-donat plastik dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya <p>Pertemuan ke- 10-12</p> 16. Siswa mengamati gambar-gambar hewan 17. Siswa mencoba mewarnainya 18. Siswa mengamati gambar bola 19. Siswa mencoba mengurutkannya dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya	360 Menit (12 pertemuan)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	20. Siswa mengamati gambar korek api 21. Siswa mencoba mengurutkannya dari yang tertinggi ke terpendek atau sebaliknya	
Penutup	22. Guru menutup pelajaran dengan mengingatkan siswa bahwa anggota tubuh merupakan anugerah yang diberikan Tuhan sehingga perlu dijaga dan dirawat 23. Siswa berdoa, dilanjutkan bersalaman	10 menit

I. Penilaian

1. Penilaian sikap :

No	Nama Siswa	Perubahan Tingkah Laku											
		Percaya diri				Teliti				Disiplin			
		BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM	BT	MT	MB	SM
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Krisna												

Keterangan :

BT : Belum Terlihat

apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator karena belum memahami makna dari nilai itu.

MT : Mulai Terlihat

apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten karena sudah ada pemahaman dan mendapat penguatan lingkungan.

MB : Mulai Berkembang

apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten, karena selain sudah ada pemahaman dan kesadaran juga mendapat penguatan lingkungan terdekat dan lingkungan yang lebih luas.

SM : Sudah Membudaya

apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten karena selain sudah ada pemahaman dan kesadaran dan mendapat penguatan lingkungan terdekat dan lingkungan yang lebih luas sudah tumbuh kematangan moral.

2. Penilaian unjuk kerja

a. Rubrik Penilaian mewarnai gambar

Nama Siswa:

Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan Guru (1)
Jumlah warna	Menggunakan 4 warna atau lebih	Menggunakan 3 warna	Menggunakan 2 warna	Menggunakan 1 warna
Luas pewarnaan	Seluruh bagian gambar diwarnai	Setengah atau lebih bagian gambar diwarnai	Kurang dari setengah bagian gambar diwarnai	Belum mampu mewarnai
Kerapian	Goresan warna tepat pada garis pola gambar dan bersih (tidak ada kotoran dari tangan atau peralatan gambar)	Goresan warna tepat pada garis pola gambar, tetapi tampak kotor	Goresan warna tidak tepat pada garis pola gambar, tetapi hasil gambar bersih (tidak ada kotoran dari tangan atau peralatan gambar)	Goresan warna tidak tepat pada garis pola gambar dan terlihat kotor

b. Rubrik penilaian Siswa dalam Permainan Melukis dengan Jari (*Finger Painting*)

Hari/ tanggal :

Sesi :

Observer :

No	Indikator	MM	MdB	BM	Keterangan
1.	Siswa mencelupkan jarinya ke dalam sepuhan kue				
2.	Siswa menggoreskan jarinya pada kertas kosong				

c. Rubrik Penilaian Siswa dalam Permainan Menyusun Benda Bundar

Hari/ tanggal :

Sesi :

Observer :

No	Indikator	MM	MdB	BM	Keterangan
1.	Siswa memegang donat-donat plastik				
2.	Siswa menyusun donat plastik nomer 1				
3.	Siswa menyusun donat plastik nomer 2				
4.	Siswa menyusun donat plastik nomer 3				
5.	Siswa menyusun donat plastik nomer 4				
6.	Siswa menyusun donat plastik nomer 5				

Keterangan

MM (Mampu Mandiri) : Siswa melakukan permainan secara mandiri tanpa bantuan sedikitpun dari interver

MDB (Mampu dengan Bantuan) : Siswa melakukan permainan dengan bantuan interver baik sedikit atau banyak dalam bentuk bantuan lisan atau tindakan

BM (Belum Mampu) : Siswa belum mampu melakukan permainan meskipun sudah diberi bantuan berupa rangasangan baik lisan maupun tindakan.

Mengetahui

Guru Kelas 1 C1 SLB N 1 Sleman



Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

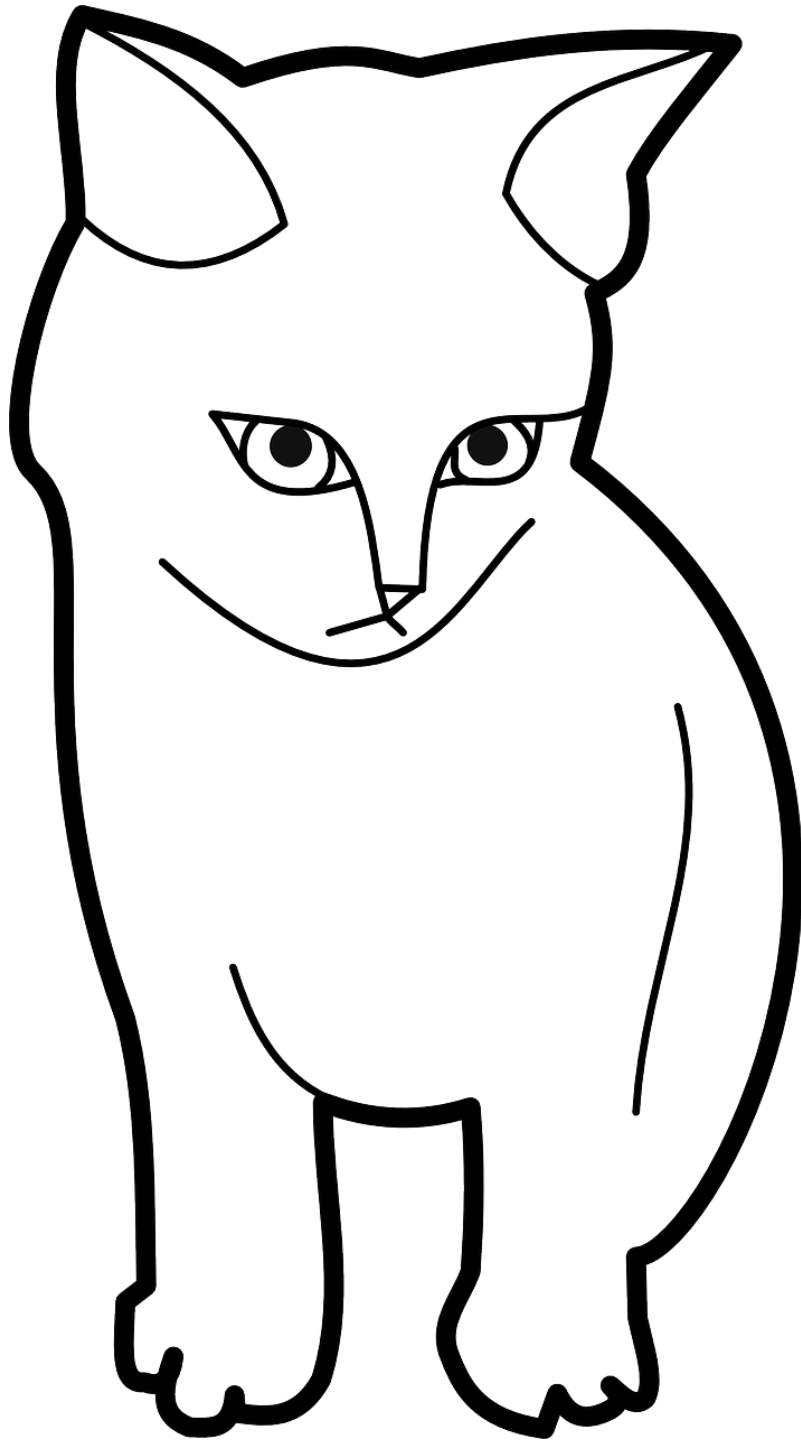
Sleman, 13 Februari 2017

Peneliti



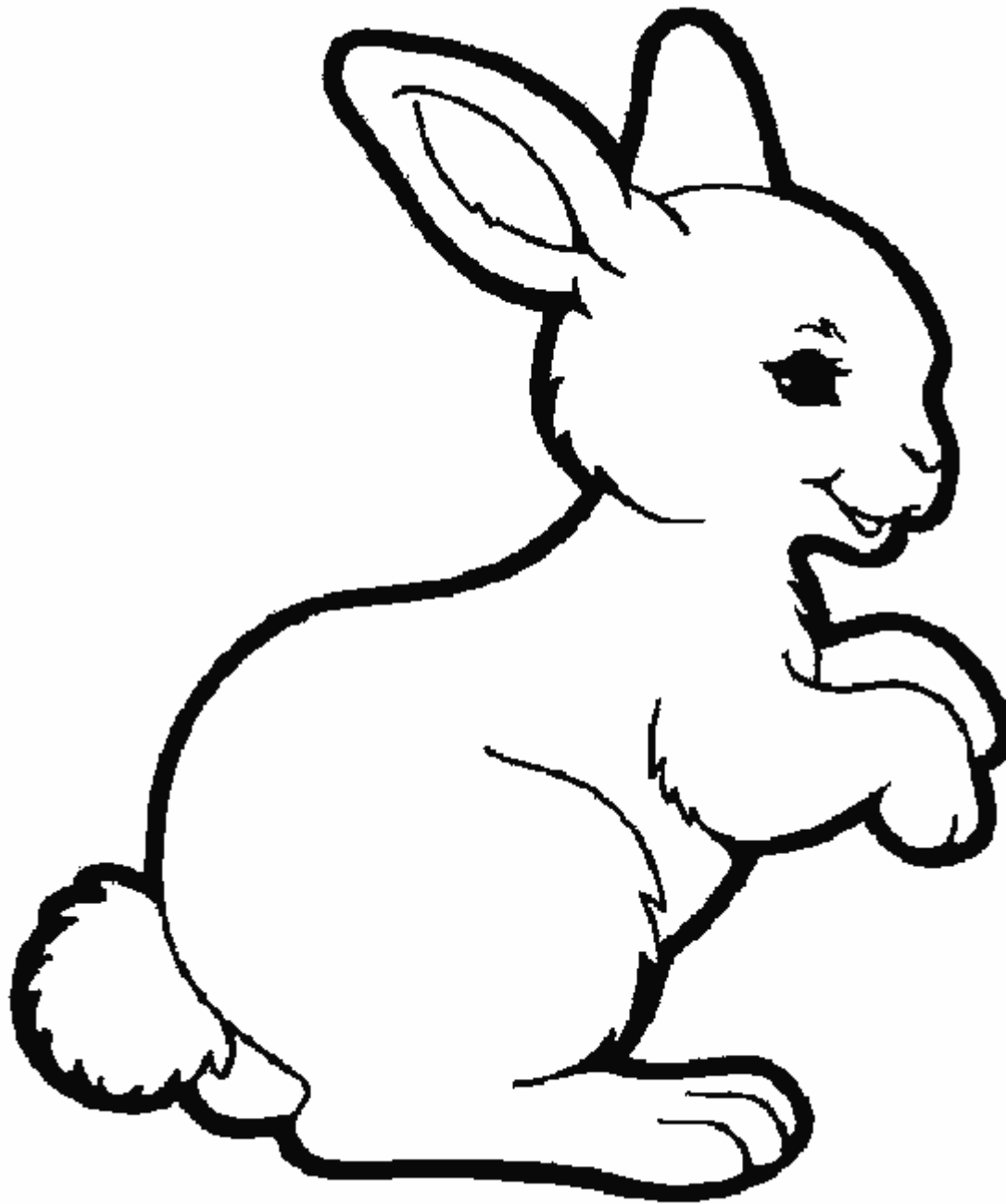
Indra Setyaningsih

Warnai gambar di bawah ini !



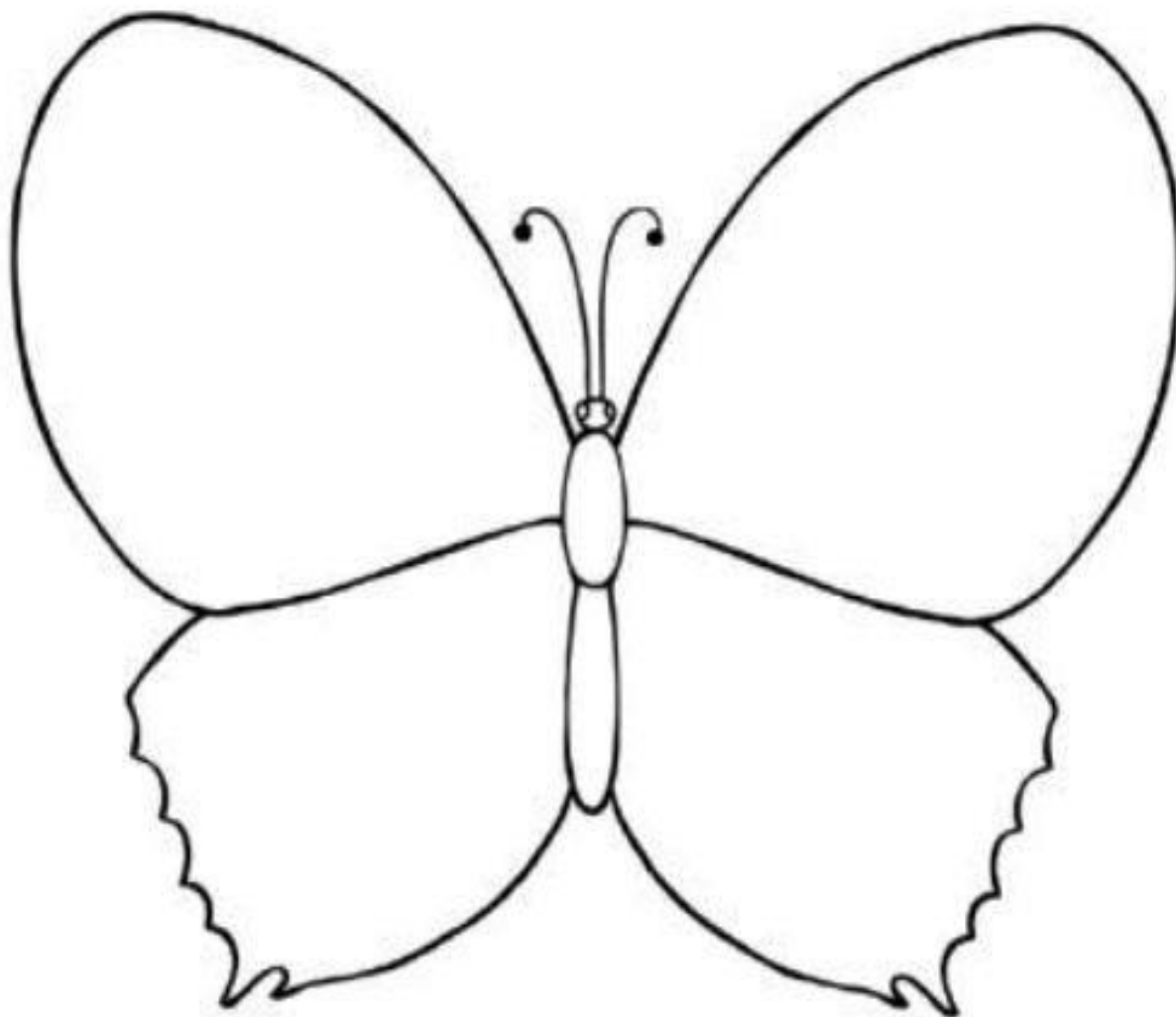
Kucing

Warnai gambar di bawah ini !



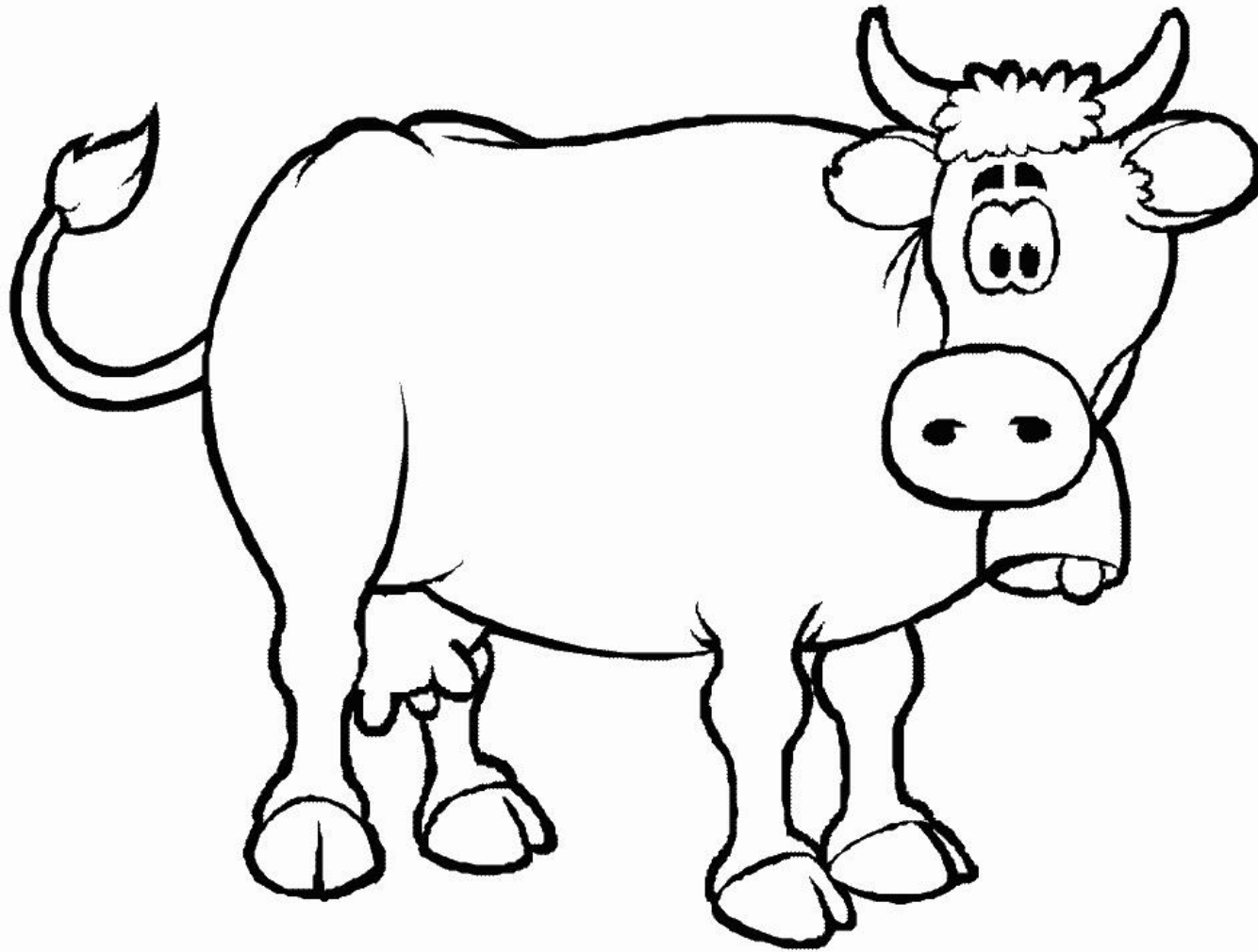
Kelinci

Warnai gambar di bawah ini !



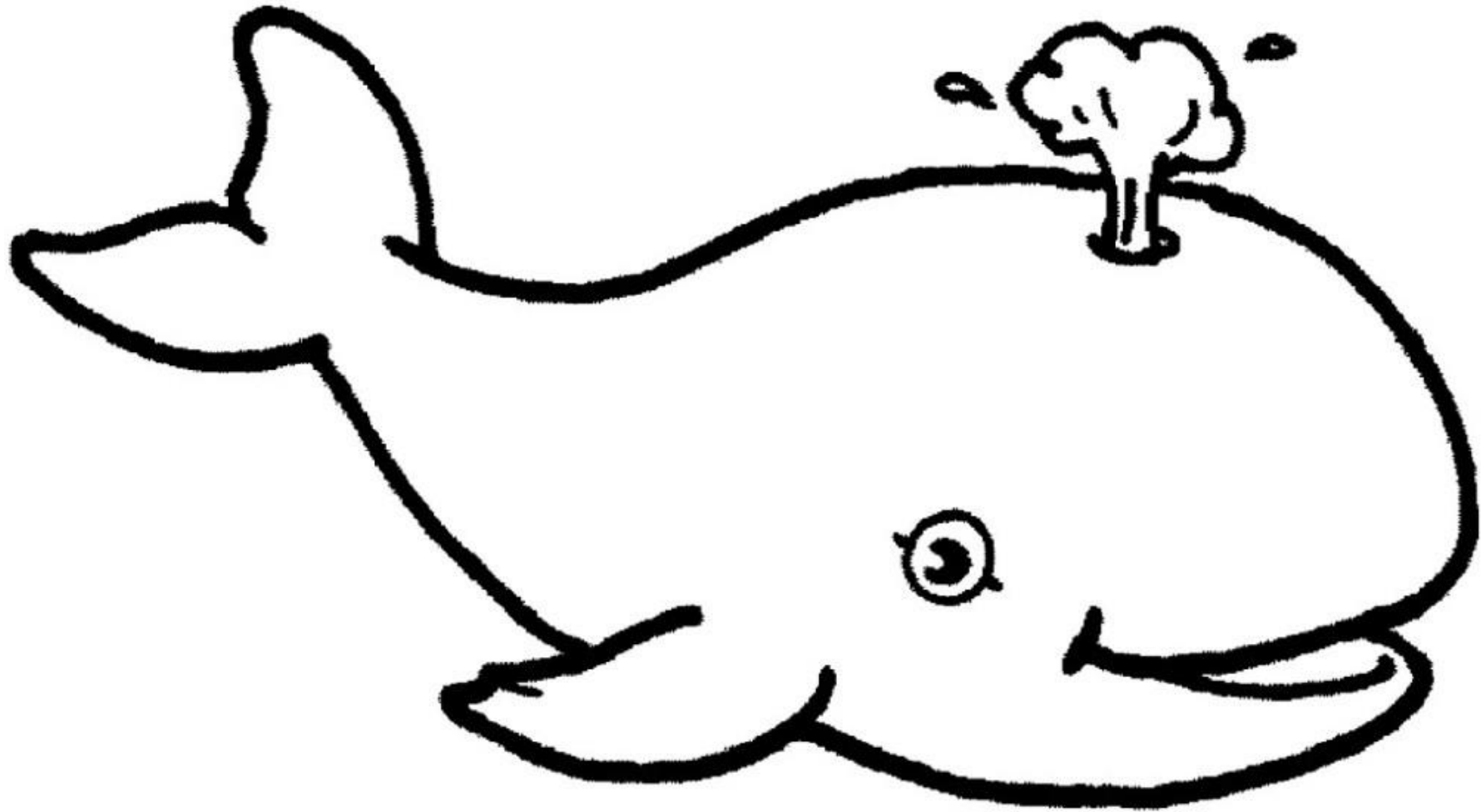
Kupu-Kupu

Warnai gambar di bawah ini !



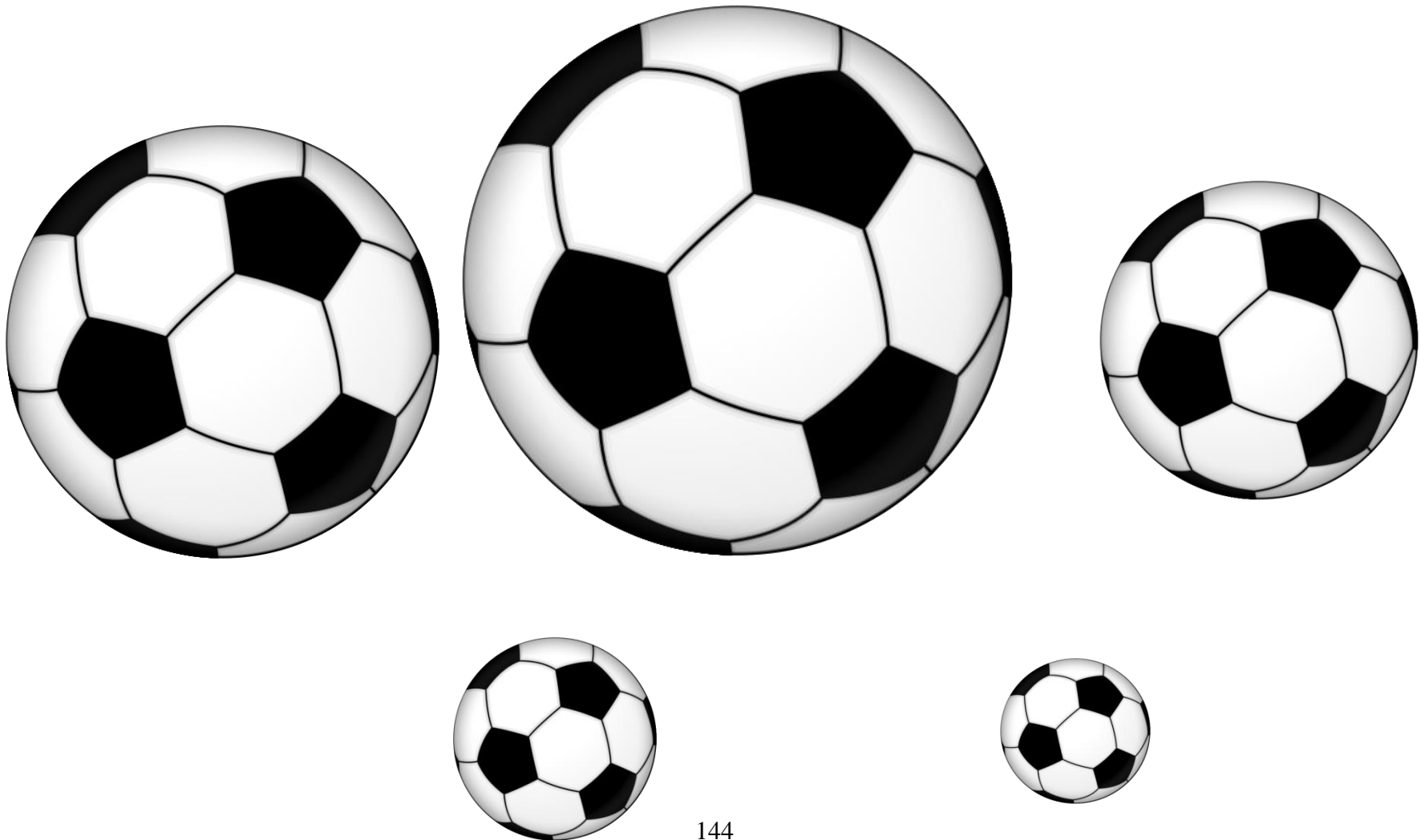
Sapi

Warnai gambar di bawah ini !



Paus

Urutkan Gambar berikut !



Urutkan gambar berikut !





Lampiran 12. Panduan Penggunaan Metode Permainan Sensorimotor
PANDUAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR
UNTUK PEMBELAJARAN MEWARNAI DAN MENYUSUN BENDA
PADA SISWA HAMBATAN KECERDASAN C1 KELAS I



Oleh :
Indra Setyaningsih
NIM. 13103241065

PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS YOGYAKARTA
2017

**Panduan Penggunaan Metode Permainan Sensorimotor untuk Pembelajaran
Mewarnai dan Menyusun Benda pada Siswa Hambatan Kecerdasan C1
Kelas I**

A. Nama Strategi

Permainan sensorimotor merupakan jenis permainan yang menggabungkan koordinasi sensoris yaitu panca indera dan motorik yang berupa motorik kasar dan halus. Permainan ini untuk melatih fungsi mata, telinga, dan latihan otot-otot. Permainan sensorimotor dapat digunakan untuk menangani masalah konsentrasi belajar anak, khususnya anak dengan hambatan kecerdasan sdeang. Permainan sensorimotor yang digunakan dalam penelitian ini pertama ialah permainan taktil yang berupa melukis dengan jari (*finger painting*) dan permainan proprioseptif yang berupa menyusun benda bundar (menara donat).

B. Sasaran

Metode permainan sensorimotor dapat digunakan anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang. Pada penelitian ini adalah anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yang duduk di kelas I dan memiliki karakteristik konsentrasi rendah dan memilikinperhatian yang mudah teralihkan. Karakteristik tersebut menyebabkan kesulitan dalam pembelajaran mewarnai dan menyusun benda.

C. Kompetensi

Salah satu kompetensi yang harus dimiliki subjek pada materi mengenal gambar KTSP 2006 adalah mengenal gambar ekspresi. Adapun indikator pada materi tersebut ialah 1) mampu mewarnai gambar menggunakan krayon, 2) mampu mewarnai/ melukis dengan jari, 3) mampu mengurutkan gambar.

D. Tujuan

Tujuan penggunaan metode permainan sensorimotor pada pembelajaran mewarnai dan mengurutkan gambar adalah sebagai berikut :

4. Siswa mampu mewarnai gambar dengan tepat
5. Siswa mampu melukis dengan jari menggunakan berbagai warna sesuai kreasinya

6. Siswa mampu menyusun gambar/ benda dari yang terbesar sampai terkecil secara urut

E. Langkah Penggunaan

1. Menyiapkan peralatan *finger painting*
2. Siswa mengamati finger paint set untuk melukis dengan jari
3. Siswa mencampurkan berbagai warna adonan *finger painting*
4. Siswa mencelupkan jarinya ke dalam sepuhan kue
5. Siswa menggoreskan jarinya pada kertas kosong
6. Menyiapkan donat-donat plastik
7. Siswa mengamati donat-donat plastik
8. Siswa mencoba menyusun donat-donat plastik dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya

F. Evaluasi

Langkah evaluasi pembelajaran yaitu peneliti sebagai guru memberikan penilaian terhadap konsentrasi belajar dengan cara mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran. Panduan observasi yang dilihat meliputi 1) konsentrasi belajar siswa selama pembelajaran, 2) aktivitas siswa selama pembelajaran, dan 3) rentang perhatian siswa selama pembelajaran.

Lampiran 13. Dokumentasi Pelaksanaan proses Pembelajaran



Subyek mengerjakan tugas pada baseline-1



Subyek mewarnai gambar pada baseline-1



Subyek melukis dengan jari (intervensi)



Subyek menyusun menara donat (intervensi)



Subyek menyendok adonan *finger paint*



Subyek menyusun menara donat satu-persatu



Subyek mewarnai pada baseline-2



Subyek mengerjakan tugas (baseline-2)

Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Ahli

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN PANDUAN OBSERASI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

Pekerjaan : Guru kelas 1 C1 di SLB N 1 Sleman

Menerangkan bahwa instrumen panduan observasi konsentrasi belajar selama pembelajaran yang digunakan untuk anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I SDLB di SLB N 1 Sleman, yang dikembangkan oleh :

Nama : Indra Setyaningsih

NIM : 13103241065

Program studi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah diperiksa dan memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian yang berjudul Efektivitas Metode Permainan Sensorimotor terhadap Konsentrasi Belajar Anak dengan Hambatan Kecerdasan Kategori sedang Kelas 1 di SLB N 1 Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan semestinya

Yogyakarta, 7 Februari 2017

Penguji Praktisi



Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

**LEMBAR PENGAMATAN PENGGUNAAN METODE PERMAINAN
SENSORIMOTOR**

Nama observer : Ibu Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

Jabatan : Wali Kelas I C1

Lembar pengamatan diisi oleh guru

Beri tanda cek () pada tempat yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda.

No	Kriteria	Penilaian				Keterangan
		SB	B	C	K	
1	Metode permainan sensorimotor mudah digunakan dalam pembelajaran mewarnai dan menyusun benda bulat	✓				
2.	Anak dengan hambatan kecerdasan C1 (ATG C1) tertarik dengan permainan sensorimotor	✓				
3.	Metode permainan sensorimotor memunculkan keaktifan siswa selama pembelajaran	✓				
4.	Metode permainan sensorimotor membantu siswa dalam berkonsentrasi saat pembelajaran	✓				
5.	Metode sesnorimotor membantu siswa dalam memahami/ menyerap materi saat pembelajaran	✓				

Keterangan :

SB : Sangat Baik, B: Baik, C: Cukup, K: Kurang

Yogyakarta, 18 April 2017



Sonya Pinta Wijanti, S.Sos

Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telpon (0274) 540611 pesawat 405, Fax (0274) 5406611
Laman: fip.uny.ac.id, E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 749 /UN34.11/PL/2016
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

3 Februari 2017

Yth. Bupati Sleman
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman
Jl. Candi Gebang No.1, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telp. dan Fax. (0274) 864650 atau (0274) 868405 ext. 1186

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Indra Setyaningsih
NIM : 13103241065
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : RT.01 RW.04, Ds. Sugihan, Kec. Merakurak, Kab. Tuban, Jawa Timur

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh Data Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lokasi : SLB Negeri 1 Sleman
Subyek : Siswa Tunagrahita C1 Kelas I SDLB
Obyek : Konsentrasi Belajar
Waktu : Februari - April 2017
Judul : Efektivitas Metode Permainan Sensorimotor Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I di SLB Negeri 1 Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,

Tembusan :
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP196009021987021001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 477 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/463/2017 Tanggal : 06 Februari 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : INDRA SETYANINGSIH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13103241065
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi :
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Ds. Krajan 2 Sugihan Merakurak Tuban Jatim
No. Telp / HP : 085641273350
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN
KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN**
Lokasi : SLB N 1 Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 06 Februari 2017 s/d 08 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 6 Februari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT
Pembina, IV/a
NIP. 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Camat Pakem
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Pakem
6. Kepala SLB N 1 Sleman
7. Dekan FIP - UNY
8. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Nomor : 070 /Kesbangpol/ 463 /2017
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Sleman, 6 Februari 2017

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 749/UN34.11/PL/2017
Tanggal : 3 Februari 2017
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN SENSORIMOTOR TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR ANAK DENGAN HAMBATAN KECERDASAN KATEGORI SEDANG KELAS I DI SLB N 1 SLEMAN" kepada:

Nama : Indra Setyaningsih
Alamat Rumah : Ds. Krajan 2 Sugihan Merakurak Tuban Jatim
No. Telepon : 085641273350
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM / NIP : 13103241065
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SLB Negeri 1 Sleman
Waktu : 6 Februari 2017 - 6 April 2017

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Sleman



Drs. Agoes Soesilo Endiarto, M.Si
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP 19580803 198303 1 011



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH LUAR BIASA NEGERI 1 SLEMAN**

Jl. Kaliurang Km. 17,5 Pakem Gede Pakem Sleman Yogyakarta ☎55582
☎ 0274 895848 Fax. (0274) 7818565

SURAT KETERANGAN
No.423/094

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MARJANI,S.Pd
NIP : 19650511 198603 1 015
Pangkat /Gol : Pembina,IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SLB Negeri 1 Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : INDRA SETYANINGSIH
No.Mahasiswa : 13103241065
Prodi/Jurusan : Fakultas Ilmu Pendidikan Luar Biasa
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa nama tersebut diatas benar-benar telah selesai mengadakan penelitian dengan judul:"Efektifitas Metode Permainan Sensomotorik Terhadap Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang Kelas I Di SLB Negeri 1 Sleman"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat,untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya .



Marjani, S.Pd,M.Pd
19650511 198603 1 015